TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PORTUGAL 3,95€

3'95€

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

¡¡TODOS LOS GRANDES JUEGOS DE LA FERIA!!

ESPECIAL E3 ¡¡15 PÁGINAS!!

HALF LIFE 2

- BLACK & WHITE 2
- CALL OF DUTY
- PRINCE OF PERSIA
- FAR CRY
- DOOM 3
- FULL THROTTLE 2 Y MUCHOS MÁS...

¡¡Descúbrelos!!

¡¡SOLUCIÓN COMPLETA DEL JUEGO DEL MOMENTO!!

ENTER THE MATRIX

¡¡Vive la película!!

¡¡TE LO CONTAMOS TODO!!

JEDI ACADEMY

STAR WARS invade tu PC

¡¡JUGAMOS LA VERSIÓN FINAL!!

GTA VICE CITY

Una oferta que no puedes rechazar

MÁS DE 8 DEMOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

2ª entrega

EL JUEGO DE LOS JUEGOS 160 nuevas preguntas

¡ADELÁNTATE!

HULK

Grande, verde y furioso



HOBBY PRESS
8 424094 820313 00101
AÑO XIX Número 101

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández
Director
Francisco Delgado
Directora de Arte
Paola Procell
Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe), Jorge Portillo
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras
Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, A. DoPazo, J. Vilallonga, M.J. Cañete, Marimar S. G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)
Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones
Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro
Edita
HOBBY PRESS
Directora General
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell
Directora de Marketing
Desirée Muñoz
Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo
Director de Producción
Julio Iglesias
Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial
José E. Colino
Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
Coordinación de Producción
Ángel B. López
Sistemas
Javier del Val
Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798
Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37
Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles 28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2003
Printed in Spain
ARI Asociación de Revistas de Información
axel springer
HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER

Editorial
HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es



Más difícil todavía

Esa suele ser la frase que siempre se oye al ir al Circo, en uno u otro momento. “Señoras y señores; niños y niñas; ahora, el más difícil todavía...” Y sí, sé que lo que te voy a contar ahora es una maldad, pero será que soy malo; qué le voy a hacer. Pues eso, que no es ni más ni menos que lo que quiero y exijo encontrarme cuando acudo cada año a la nueva edición del E3. El más difícil todavía. Que alguna compañía, que algún juego, sea capaz de sorprenderme, de entusiasmarme, de hacerme pensar que todavía queda mucho, pero que mucho por inventar, descubrir y disfrutar... Y, claro, imagino lo que te estás preguntando ahora mismo. Pues la respuesta es sí. O, mejor dicho, ¡¡sí!! Me he sorprendido, entusiasmado, disfrutado y dado cuenta de que siempre es posible el más difícil todavía. De ver nuevas maravillas, de reconocer que hay gente en este mundillo con un talento genial, capaces de crear verdaderas obras maestras.

Lo reconozco, estar en un “show” como el E3 es todo un regalo para alguien como tú y como yo, que gozamos de los videojuegos y creemos que es lo mejor del mundo. Lo es.

> **“Este E3 ha vuelto a conseguir el más difícil todavía: mostrar el futuro del videojuego”**

También reconozco que, pese a que a veces soy demasiado “criticón” con los juegos, acudía a la feria con predisposición a encontrarme con buen material (¡qué caray!, me gusta jugar tanto como al que más, aunque me deje llevar por mi lado de aficionado frente al profesional). Así que encontrarás que en el número de Micromanía que ahora tienes en las manos, hemos procurado darte aquello que directamente es posible que no hayas podido disfrutar: lo mejor, más selecto, importante y notable (y, a veces, de matrícula de honor) que ha ocurrido en este E3. No lo dudes. Lo que te contamos es lo que de verdad hemos vivido. Lo que de verdad no te puedes perder (yo me ocuparé de que Micromanía no se lo pierda, te lo aseguro). Lo que de verdad ha sido la última edición del E3. Te podríamos haber abrumado con cantidades ingentes de juegos, cierto, pero creo intuir que, como yo, te gusta ir al grano. Descubre en este número todo un granero de novedades, todo un atisbo al futuro. El más difícil todavía. Como el resto de este número de Micromanía, donde hemos procurado hacerlo mejor que nunca en tu revista favortia. Ya me dirás si hemos conseguido hacerte vivir el E3, y renovar tu pasión por los juegos. Hasta el próximo mes.

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...

¡SUSCRÍBETE A MICROMANÍA!



76

ENTER THE MATRIX, ya está aquí, junto con la review, los trucos y la solución...



36

THE HULK. Descubre al gigante esmeralda en la preview más completa de un juego "bestial".

¡¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!



¡¡Más de 1 Giga de información con 8 Demos Jugables, especiales, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!



56

■ **LOS JUEGOS DEL E3**
¡El reportaje más completo sobre la feria más importante del año!



80

■ **GTA VICE CITY** **¿Tú sueño es ser un mafioso? Con esta review sabrás si este es tu juego.**



28

■ **JEDI ACADEMY** **El último «Jedi Knight» da paso a un reportaje repleto de sorpresas.**

■ **"EL JUEGO DE LOS JUEGOS" 2ª ENTREGA**
Seguimos celebrando el centenario de Micromanía con la segunda entrega de nuestro juego de tablero. Sigue completando el tuyo con este segundo lote de preguntas y demuestra que eres el que más sabe de la historia de los videojuegos.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO
3ª ENTREGA EN MICROMANÍA 102 a la venta el 27 de Junio

Índice por juegos

Sección/Pág



■ Gran parte del esfuerzo de diseño está dirigido a garantizar una acción trepidante, desde las espectaculares animaciones a las funciones especiales.

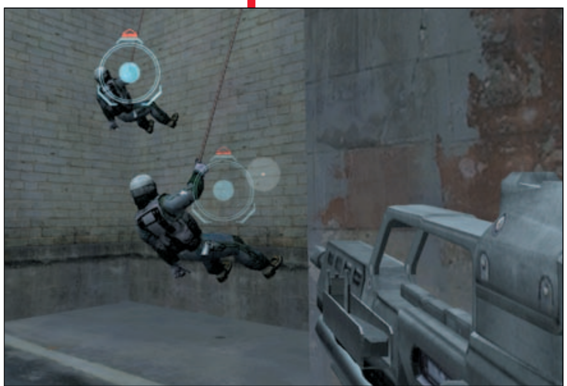
Desde la redacción



Santiago Tejedor

Acción a raudales

El género que más se ha desarrollado en PC, desde la llegada de las tarjetas 3D, ha sido el de la acción. Gran parte de los juegos más espectaculares en los últimos años pertenecen a este género. Clásicos como las sagas «Quake», «Unreal», «Half-Life», o «Jedi Knigt» y títulos del calibre de «Max Payne» o «Medal of Honor» son claros ejemplos de ello. Sin embargo, nunca antes el futuro ha sido tan prometedor. «Doom III», «Half-Life 2» o «Trinity» y otros que presentamos hoy invitan a presagiar que la acción y el espectáculo están garantizados por mucho tiempo.



■ Las tácticas de asalto y emboscada se perfilan muy bien en la acción de «Trinity».

Activision anuncia el desarrollo de «Trinity»

Adiós a los virus

«Trinity» irrumpe en la acción sumándose a las tendencias del género: funciones para cambiar la velocidad de cámara al estilo «Max Payne» y un aspecto gráfico sensacional.

▶NUEVOS JUEGOS ▶GRAY MATTER, ACTIVISION ▶PC, XBOX ▶ACCIÓN ▶2004



■ Un cuidado hilo narrativo, con giros inesperados, intentará sorprendernos en momentos claves.

Nueva Orleáns. Año 2013. Un peligro biológico letal, un virus –tan de actualidad en estos días–, asola la ciudad y amenaza el resto del mundo. Así es el punto de partida del argumento de «Trinity». Juego cuyo título, en contra de lo que puede parecer, nada tiene que ver con la protagonista de "The Matrix". El juego nos sitúa en un futuro bastante cercano, y por ello fácilmente imaginable. Sobre nuestro personaje recae, una tremenda responsabilidad, la de salvar a la civilización humana, enfrentada a un desastre muy difícil de contener. Para ello adoptaremos la forma de un nuevo ser, mitad humano y mitad máquina. Un cyborg, menos sensible al virus y dotado de los avances biotecnológicos disponibles en este hipotético futuro. El juego introduce una amplia variedad de funciones y posibilidades, incluyendo un modo especial llamado "Flash-time" en el que podremos ejecutar espectaculares cabriolas. Aparte, para detener la epidemia, localizar el origen de la misma y evitar el desastre, disponemos de una cuantiosa panoplia de armas y equipo técnológico. La calidad que promete «Trinity» resulta evidente. No en vano, la compañía Gray Matter, abalada por el éxito de «Wolfenstein» (junto a id) está a cargo del desarrollo.



■ En «Bloodlines», el clan vampiro de los Nosferatu, con su característico aspecto, frente a otros clanes "bellos", está muy bien recreado.

Segunda entrega de «Vampiro La Mascarada»

La sangre te llama

▶NUEVOS JUEGOS ▶TROKIA, ACTIVISION ▶PC ▶ACCIÓN ▶2004

Hace tres años disfrutamos de una fabulosa adaptación a PC de un clásico del rol en papel: «Vampiro La Mascarada. Redemption», que incorporaba la casi inédita figura del "master" en un videojuego de rol. Pronto podremos volver a adentrarnos en dicho universo, con la entrega que tiene por título «Bloodlines». El juego nos permitirá convertirnos en un miembro novato de uno de los siete clanes que forman parte de La Mascarada. Cuenta con la tecnología desarrollada para «Half-Life 2», lo que promete una calidad visual de alto nivel. «Bloodlines» pretende reunir los mejores elementos de los juegos de rol y acción. Sus personajes podrán mejorar sus habilidades en base al clan al cual pertenezcan, desarrollándose en un universo no lineal.



■ Los personajes de «EverQuest» volverán a reunirse en este juego.

Ambientado en el universo de «Everquest»

Señores del rol

▶N. JUEGOS ▶RAPID EYE, SONY ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶ FINALES 2003

EverQuest» es uno de los juegos onlin,e de los aparecidos hasta el momento, con mayor número de seguidores. Más de cuatro años en el mercado, cinco expansiones y versiones en distintas plataformas lo corroboran. Ahora es el turno de un nuevo juego de estrategia en tiempo real: «Lords of EverQuest», ambientado con los personajes y escenarios del original. Partiendo de un motor gráfico que recuerda al de «Warcraft III» las diferentes unidades podrán crecer y mejorar con el paso del tiempo, adquiriendo nuevas habilidades para la lucha. Sony ha confirmado que el modo multijugador también estará presente, permitiendo un máximo de 12 jugadores.

Nuevo juego de la saga «Age of Wonders»

El reino de la magia



■ La magia es el tema principal de la nueva entrega de «Age Of Wonders»

▶NUEVOS JUEGOS ▶TRIUMPH, TAKE 2 ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶SEPTIEMBRE 2003

El mundo de la magia, que ha sido habitado y preservado durante milenios por ancestrales razas corre peligro de desaparecer y caer en el olvido, por un nuevo imperio que extiende sus fronteras inexorablemente. Nuevas unidades, monstruos, hechizos y un amplio margen de posibilidades se abren en este nuevo título de una de las sagas de estrategia «Age Of Wonders» de mayor impacto en los últimos años.

Maxis trabaja en la segunda parte de «Los Sims»

¡No es una nueva expansión!

▶NUEVOS JUEGOS ▶MAXIS, ELECTRONIC ARTS ▶PC ▶SIMULADOR ▶2004

Tras vender más de 24 millones de copias entre «Los Sims» y sus numerosas expansiones posteriores, Maxis trabaja ya en «Los Sims 2». Esta segunda entrega incorporará un motor 3D. También esta vez, podremos controlar la vida de los personajes. Pero, cuando mueran, un nuevo sistema de ADN –desarrollado para esta entrega– permitirá que sus descendientes hereden características físicas así como de comportamiento de sus progenitores. Alucinante.¿No?



■ Cada decisión que tomemos afectará a las vidas de nuestros personajes.

Última hora

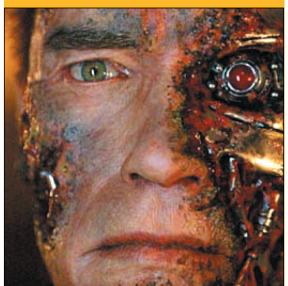
EA y NVIDIA han llegado a un acuerdo con el que unir sus esfuerzos compartiemdo tecnología para ofrecer productos mejores y más compatibles. Los juegos de EA, por tanto, tendrán un especial soporte por parte del hardware de Nvidia.

STAR WARS GALAXIES está por fin a punto de ver la luz, pero parece que aun vamos a tener que esperar. A finales del mes de junio, el juego estará en las tiendas de medio mundo, pero –inexplicablemente– no sucederá así en España, salvo que ocurra un milagro.



OVER THE GAME ha abierto recientemente un nuevo local en pleno centro de Granollers, con más de cien metros cuadrados dedicados a Internet y al juego en red, gracias a las tres docenas de ordenadores que ofrecen sus instalaciones.

TERMINATOR 3, cuyo estreno se prevé para agosto estará acompañado por juego basado en la película para



PC y las distintas consolas, que desarrolla Atari. «Terminator 3» seguirá la trama de la película pero traerá algunas sorpresas en su guión.

AGE OF MYTHOLOGY dispondrá para finales de año de una nueva expansión, con el nombre de «The Titans». Incluirá una nueva campaña y una civilización, inédita, los Atalantes.



■ El gore es un elemento inherente a las escenas que la serie «Silent Hill». Sangre, ambientes tétricos y sombríos nos acompañarán en todo el juego.

Breves

TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD tiene por fin fecha oficial de lanzamiento en PC. La última y esperada aventura de Lara Croft saldrá a la venta el 20 de junio en todo el mundo.

MATRIX también va a dar lugar a un juego online multiusuario al estilo «EverQuest» o «Star Wars Galaxies», gracias al acuerdo firmado entre Ubi Soft y Warner Bros. Su lanzamiento está previsto en 2004.

MIDDLE EARTH ONLINE es otro juego online multiusuario que está siendo desarrollado por Vivendi, y que estará inspirado en el universo de “El Señor de los Anillos”. Su lanzamiento se prevé para el año 2004.

KONAMI ha hecho público que está trabajando en una nueva versión, adaptada a la consola Gamecube, de «Metal Gear Solid», la primera entrega de la célebre saga creada por Hideo Kojima.

Edición especial en DVD de «Silent Hill 3»

Enfréntate a tus pesadillas

▶NUEVOS JUEGOS ▶KONAMI ▶PC, PS2
▶AVENTURA ▶OCTUBRE 2003

Se trata, junto a «Resident Evil», de una de las sagas más famosas en el llamado subgénero “survival horror”. Esta tercena entrega, en edición especial, que vendrá en formato DVD estará adaptada con gráficos mejorados, en alta resolución e incorporará la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento. En principio, el juego nos pone en la piel de Heather, una inteligente joven que, en contra de su voluntad, se verá envuelta en una trama donde monstruos de pesadilla y extraños trances entre lo sobrenatural y la locura se suceden, hilando una terrorífica y apasionante narración. El juego está siendo desarrollado por la propia Konami en sus estudios de Tokio y, aunque por el momento no hay nada confirmado al respecto, existe la posibilidad de que se incluyan contenidos adicionales –quizá un personaje alternativo–. Tal como ha sucedido con el reciente «Silent Hill 2».



■ Heather se verá enfrentada cara a cara con el terror. Ha de superar sus miedos sin dejarse arrastrar a la locura.

Aventuras en el mundo de Istaria

Espada y Magia

▶NUEVOS JUEGOS
▶ARTIFACT, ATARI ▶PC
▶ROL ▶OCTUBRE 2003



■ Las diferentes razas que habitan Isteria se enfrentan entre si.

El mundo de ambientación pseudo-medieval emplazado en “Istaria” da vida a «Horizons», un juego en el que pueblos, ciudades, castillos y fortalezas se entremezclan en diferentes escenarios, que pasan por desiertos, junglas y zonas heladas. Se trata de un juego de rol online, basado en un “universo persistente”, diseñado para la participación masiva de usuarios. En esta particular categoría, «Horizons» es uno de los más prometedores títulos del año. Numerosos usuarios han comenzado ya a participar en la fase de testeo. Está disponible, en principio, para todo el que esté interesado. Para apuntarse es necesario visitar la web: www.isteria.com.



■ Encarnando a Gandalf podemos lanzar sus conjuros para defender de orcos las Minas Tirith.

Incluirá un modo multijugador cooperativo

El final de la trilogía

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA GAMES ▶PC,PS2,XBOX,NGC,GBA ▶AVENTURA ▶FINALES 2003

El Retorno del Rey es un juego basado en la tercera entrega de “El Señor de los Anillos”. Este juego se apoya en la licencia de la saga cinematográfica, correspondiente a la última de las tres películas. (en lugar de los libros, cuyos derechos los tiene Vivendi), La propuesta que nos hace EA Games con este juego consiste en participar en la batalla final por el anillo, jugando con alguno de los personajes principales: Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Frodo y Sam. Empleando una vista en tercera persona, podremos luchar del lado de los componentes de la «Comunidad del Anillo», en contra de las huestes de Sauron, quien ansía recuperar el Anillo Único a toda costa. El juego, en el que predomina la acción, pero en el que encontraremos diversos componentes de aventura, nos ofrecerá un modo de juego multijugador totalmente novedoso, con el que podremos crear nuestra propia «Comunidad del Anillo» eligiendo nuestro personaje favorito. Se espera que el juego sea lanzado al tiempo que la película que concluye la saga.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Regresa la saga Tribes

Guerra galáctica

▶NUEVOS JUEGOS ▶IRRATIONAL GAMES, VIVENDI ▶PC
▶ARCADE ▶2004



■ A pesar de encontrarse a un 21% de desarrollo, ya empiezan a vislumbrarse muy buenos detalles.

Con el título de «Tribes Vengeance», irrumpe la nueva entrega de la serie de juegos de acción «Tribes». En palabras de sus creadores, supondrá una nueva experiencia en el combate futurista en primera persona. Partiendo del motor gráfico de «Unreal II», título con el que guarda numerosas similitudes, en Irracional Games están trabajando con el objetivo de ofrecer un modo de campaña para un solo jugador que resulte impresionante e innovador. Con ello se pretende mejorar todo lo visto hasta ahora en el género. Pero tampoco se quiere descuidar el modo de juego favorito por muchos, el multijugador, puesto que ha sido el principal motivo de éxito la serie «Tribes» hasta el momento por sus opciones de juego en equipo. De este apartado se está encargando Michael J. "KineticPoet", creador del añadido «Team Rabbit 2», incluido gratuitamente en la última actualización de «Tribes 2».

El pinball más avanzado

A golpes con el PC

▶NUEVOS JUEGOS ▶IRIDON ▶PC ▶SIMULADOR
▶MAYO 2003

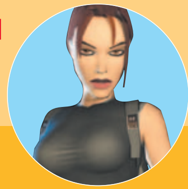
Hacía tiempo que no se sabía nada de los juegos de Pinball. Sin embargo Iridon ha hecho una nueva apuesta en «Pure Pinball» realizando una representación gráfica de las máquinas de pinball francamente espectacular. El juego dispone de 4 mesas diferentes en las que podremos demostrar nuestra habilidad con los "flippers". Cada mesa de pinbal contendrá muchos retos, en función de los recorridos e impactos de la bola. El nivel de detalle de estas máquinas es muy alto con más de 100.000 polígonos en cada mesa y con soporte de funciones de aceleración gráfica avanzadas. «Pure Pinball» estará disponible a un precio muy tentador, (unos 10 euros). Toda una ocasión.

Los **más** esperados

Este mes ha coincidido la aparición casi simultánea de tres títulos de nuestra lista con la celebración de E3, por lo que las incorporaciones son abundantes y de mucha calidad. A largo plazo, «Half-Life 2», una de las sorpresas que han sacudido la feria de este año, y ya más próximos, «Jedi Academy» y «Empires», dos títulos que darán mucho de qué hablar.

PARRILLA DE SALIDA

Lara Croft. Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad



▶JUNIO 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
La nueva entrega de la serie «Tomb Raider» sufre un pequeño retraso de última hora, previsible pero aun así molesto.

Jedi Knight: Jedi Academy

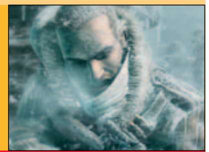
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LUCASARTS, ACTIVISION
Ya hemos probado la primera versión de preview de «Jedi Academy» y, sí, queremos que la Fuerza esté con nosotros, y cuanto antes, por favor.



Deus Ex 2

▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM, PROEIN
Cada vez falta menos para poder disfrutar de este juego que promete darle una buena sacudida al acomodado género del rol.

Commandos 3



▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
La conclusión de la celebrada saga de estrategia y táctica de Pyro avanza a pasos agigantados hacia su lanzamiento.

CALENTANDO MOTORES

Tron 2.0

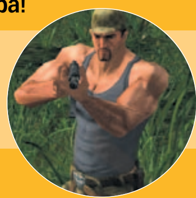
▶SEPTIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH, DISNEY INTERACTIVE, PLANETA
Lo hemos visto, hemos probado su nuevo modo multijugador y, si tal cosa fuera posible, lo esperaríamos aún con más impaciencia.



Empires: Dawn of the Modern World

▶OCTUBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION
La firma de Rick Goodman ya es bastante recomendación, pero nosotros además lo hemos visto y... ¡caramba!

Far Cry



▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK, UBI SOFT
Tal y como se esperaba, «Far Cry» se ha confirmado en este E3 como uno de los juegos de acción más prometedores.

Halo: Combat Evolved

▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, MAC ▶GEARBOX, MICROSOFT
El E3 nos ha dejado entre otras alegrías la confirmación de que «Halo» incoporará un modo multijugador. Y que viva el PC...

EN BOXES



Black and White 2

▶DICIEMBRE 2003 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD, EA
Todo lo que hemos visto en el E3 no ha hecho sino confirmarnos que Peter Molyneux sigue en forma y que esta segunda parte de su inclasificable simulador de dios está en el mismo camino que llevó al juego original a convertirse en una auténtica revelación para muchísimos jugadores.

Doom III

▶SEGUNDO SEMESTRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
Las nuevas imágenes de «Doom III» que Id ha distribuido celosamente en este E3 hablan de un juego destinado a llegar a lo más alto.

Half-Life 2

▶FINALES DE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
Esperábamos mucho de este título, pero lo que nos ha enseñado Valve en el E3 supera incluso nuestras expectativas más descabelladas.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



■ El juego del año verá la luz en PC dentro de algunos meses, incorporando un modo multijugador diversificado y amplio.

El futuro del multijugador pasa por «Halo»

Mejor en compañía

▶NUEVOS JUEGOS ▶MICROSOFT ▶PC ▶ACCIÓN ▶DICIEMBRE 2003

Microsoft ha confirmado recientemente que la versión de PC de «Halo: Combat Evolved» contará con un modo multijugador que hará las delicias de millones de aficionados en todo el mundo. Se está trabajando en 6 mapas completos oficiales, diferentes modos de juego y, lo que es más importante, múltiples opciones a configurar en cada uno de ellos, como qué vehículos aparecen, dónde, con qué frecuencia y similares. Parece claro que se procurará contar con algún servicio de especializado para el juego online. Este título ha sido el de mayor éxito en Xbox. Ahora, en su versión de PC, de la que se está encargando Gearbox, está lejos de limitarse a una mera conversión. En otros aspectos «Halo: también se está mejorando.

Breves

ASHERON'S CALL 2 puede jugarse gratis 15 días, previa descarga desde: microsoftgamesinsider.com/AC2/freetrial.htm. En la web están todos los detalles de esta versión de evaluación.

STAR TREK ELITE FORCE II ha abierto un nuevo sitio web en www.st-ef2.com Todos los aficionados a Star Trek podrán encontrar abundante información previa al lanzamiento sobre este juego.

YAO MING, el popular pívot de baloncesto debutante este año de los Houston Rockets, protagoniza un juego de baloncesto peculiar, pues está diseñado para dispositivos inalámbrios en el mercado chino.

ATARI Y TIMEGATE Han anunciado una versión para PC del popular juego de estrategia de mesa, «Axis & Allies» ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Este clásico del juego por turnos cambiará al sistema en tiempo real.

Vuelven las aventuras del motero más recordado

¡A todo gas!

▶NUEVOS JUEGOS ▶LUCAS ARTS ▶PC,PS2,XBOX ▶AVENTURA ▶FINALES 2003

Ya están disponibles las primeras imágenes de «Full Throttle Hell on Wheels». El título, que fue anunciado el año pasado, es la continuación de «Full Throtthle» una de las mejores aventuras de la compañía de George Lucas, que allá por 1995 supuso una revolución por su original temática. En esta segunda parte, volveremos a disfrutar del ambiente "motero" en el que vive Ben, el protagonista. Tendrá bastante más de arcade en esta ocasión, aportando escenas de combate y las esperadas carreras de moto. Sin embargo, no renuncia al humor, uno de los ingredientes clave de la primera entrega. El sarcasmo del que hizo gala Ben será igual de ingenioso y "macarra". Está ambientado en un desolado futuro en el que la justicia es relativa y las leyes tradicionales han sido sustituidas por el "código de la carretera".



Se prepara un simulador de Quidditch

Genios de la escoba

▶NUEVOS JUEGOS ▶ELECTRONIC ARTS ▶PC, PS2,XBOX,NGC.GBA

Los aficionados a los libros y películas de "Harry Potter" tendrán la posibilidad de disfrutar de toda la emoción que rodea al deporte preferido por magos y brujas: el "Quidditch". En el mismo, podremos controlar cualquiera de las posiciones de cada equipo (cazadores, golpeadores, guardián y buscador), así como elegir cualquiera de las cuatro casas de Hogwarts que queremos defender: Slytherin, Gryffindor, Hufflepuff o Ravenclaw. Una vez que hayamos logrado la copa de Hogwarts, podremos acudir a la Copa del Mundo, dónde tendremos que representar a una de las naciones más poderosas en este deporte. Cada país estará representado a la perfección con sus uniformes y características, tanto de juego como de campo donde desarrollar este deporte. «Quiddutch World Cup» será el primer juego de "Harry Potter" que podrá enfrentar a dos jugadores al mismo tiempo.

Versión de test multijugador

¡A por los nazis!

▶NUEVOS JUEGOS ▶ID SOFTWARE ▶PC ▶ARCADE ▶2003



El título «Enemy Territory» fue anunciado como expansión para «Return to Castle Wolfenstein». Pero, después de haber sido cancelado, ha acabado por convertirse en un añadido al juego original. Permite disfrutar de un modo multijugador con hasta 64 personas al mismo tiempo. El juego dispondrá de seis mapas completos y contará con cinco clases de personajes, especializados en distintas facetas tácticas. Por el momento podemos disfrutar de una versión de test con un mapa. Para descargarlo hay que visitar la página web: games.activision.com/games/wolfenstein

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Hagan juego señores!!

Vegas. Make it Big







- ▶PC
- ▶EMPIRE
- ▶ESTRATEGIA/TYCOON
- ▶OTOÑO 2003

1 Crear, dirigir y organizar casinos y entornos de entretenimiento en Las Vegas es un desafío perfecto para los grandes "jugadores".

2 La acción transcurre tanto en interiores, para el juego, como en exteriores, para seleccionar y construir todo aquello que nos pueda producir beneficios. Captar clientes de cualquier edad y condición debe ser nuestro objetivo.

3 La variedad de ambientes es enorme. Pero en todos reducimos la gestión a los mismos parámetros: juegos de azar de todo tipo, apuestas, cartas, ruletas…



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La fantasía se hace juego

Lord of the Creatures

- ▶PC
- ▶ARVIRAGO ENTERTAINMENT
- ▶AVENTURA/ACCIÓN
- ▶2004





1 «The Lord of the Creatures» traslada al jugador a un mundo de fantasía, habitado por criaturas sorprendentes en una ambiciosa aventura con dosis de acción y un componente de juego online muy importante.

2 El jugador se las tendrá que ver con enemigos y criaturas de todo tipo, algunas de imponente presencia, y durante la acción se combinará el combate cuerpo a cuerpo con armas junto a la aplicación de habilidades mágicas.

3 La experiencia visual que se pretende obtener en el conjunto es uno de los puntos fuertes de este juego concebido por parte de los creadores de los dos primeros «Commandos». El desarrollo de una tecnología gráfica basada en las posibilidades del hardware 3D de última generación, permite a Arvirago, trabajar con gran realismo en aspectos como iluminación, partículas y efectos visuales avanzados.





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Entre el cielo y el infierno

Angels Vs Devils



1



2



3

▶PC
▶ENIGMA
▶ACCIÓN
▶JUNIO 2003

1 Pese a su apariencia "angelical" la realidad que se oculta tras «Angels vs Devils» es la de un frenético juego de acción 3D. En la práctica, la analogía más real que se podría hacer sería con «Unreal Tournament», aunque el "serio" aspecto de éste se cambia en sus protagonistas y las armas de fuego se sustituyen por poderes sobrenaturales.

2 El juego utiliza una perspectiva en tercera persona (aunque es factible alternar con una vista subjetiva), para facilitar la orientación en los escenarios y el control sobre el personaje. La tecnología gráfica creada por Enigma permite aplicar el uso de los poderes de los personajes con eficaces resultados . Uno de los más espectaculares es la invisibilidad, capaz de despistar al enemigo casi por completo.

3 Aunque el jugador controla de forma directa a un personaje, la IA del programa, si se juega contra "bots", permite que otros personajes nos apoyen, aunque también ocurre lo propio con el equipo contrario. Es factible jugar con cualquiera de los dos bandos, y el objetivo siempre es el mismo: conquistar el reino enemigo, venciendo en distintas arenas y acumulando poderes.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Actualizaciones en inglés



@ Os escribo porque de todas las actualizaciones de «Unreal Tournament 2003» que habéis ido dando desde su aparición ninguna está en español, y ahora mi juego está completamente en inglés. ¿No sería posible que las actualizaciones que inluis en vuestros CDs estuvieran en castellano?

Amonchakai

Siempre que existe esa posibilidad, optamos por los contenidos en castellano para nuestros CDs, pero eso no es algo que dependa de nosotros, sino de las compañías fabricantes. Puedes estar seguro de que si los archivos que nos mencionas fueran presentados en nuestro idioma volveríamos a incluirlos sin ningún problema.

Doom III, el deseado

@ Os querría hacer una consulta sobre el esperadísimo «Doom III». ¿Qué cambios habría de hacer en mi ordenador (Pentium 4 a 1,7, 384 MB de RAM, Geforce 2 MMX 400) para que funcionara con solvencia este grandioso juego?

Jordi



Todos los meses recibimos bastantes variaciones sobre esta misma pregunta, pero aunque comprendemos vuestra impaciencia, es muy difícil especular sobre los requisitos de un juego que no sólo no ha aparecido sino que todavía dista muchísimo de estar completado. En el caso de «Doom III», al menos, podemos decirte que necesitarás como mínimo una GeForce 3, aunque hasta eso está sujeto a cambios.

3DMark

@ He ejecutado en mi PC el programa de tests 3DMark que incluisteis en los CDs del número pasado y he obtenido una puntuación de 4515. Me gustaría que me diérais información sobre el significado de esta puntuación, puesto que no se cómo compararla. ¿Está bien o no?

Daniel Muñoz

Las puntuaciones de los tests realizados con el programa 3DMark no tienen un significado en términos absolutos, y sólo lo adquieren al compararlos con los resultados obtenidos en otros ordenadores. Según nuestra experiencia la puntuación que nos indicas es bastante buena, un notable alto, podríamos decir, pero si quieres más detalles puedes consultar el sitio web www.3dmark.com.

Unreal II



@ Os escribo porque creo que os habéis equivocado en la review de «Unreal II». En primer lugar el juego es para mayores de 18 años, no de 16, y en segundo no deberíais asustarnos con esos 54,95 euros que habéis puesto de precio, que yo me lo he comprado por 49,95, ¿o quizá lo he soñado?

Javier Ruiz

Efectivamente nos hemos equivocado. La explicación es que aunque siempre utilizamos versiones definitivas de los juegos para realizar nuestros comentarios, a menudo éstas nos llegan antes de que salgan la venta y, por tanto, la información sobre clasificación por edades y precio que nos facilitan las respectivas compañías están sujetas a modificaciones, tal y como sucedió en el caso de «Unreal II».

MOH: Spearhead

@ ¿Podéis incluir en vuestros Cds el parche que actualiza «MOH: Spearhead» a la versión 2.15?

Julián C.



Hacemos efectivos tus deseos tan rápido que lo hacemos incluso con carácter retroactivo :-D.

Carta del mes: ¿Clásicos prematuros?

En la columna "Clásicos de todos los tiempos" de vuestro número 99 descubro, para mi sorpresa, «Longest Journey», «Gabriel Knight III» y «Grim Fandango» como los mejores juegos de aventura. Pero, vamos a ver, ¿es que ya nadie recuerda títulos como «Monkey Island» o «Indiana Jones»? ¿O es que me estoy haciendo viejo y ya no queda nadie que los haya jugado? Y ya puestos, ¿cómo podemos considerar "ya" un clásico a «Medal of Honor»?

Jose Manuel (Sevilla)

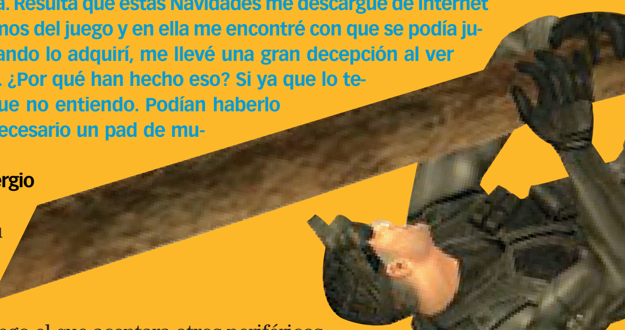


El concepto de "Clásico" es algo difuso, pero nosotros lo entendemos como un juego al que los años no sólo no le restan interés, sino que incluso aumentan su grandeza. Los juegos que mencionas lo son, sin duda, pero no puedes negar que los que aparecen en la lista también merecen ese calificativo. En cuanto a «Medal of Honor», bueno, sólo recogemos la opinión de la mayoría de los lectores, opinión, que, eso sí, secundamos completamente.

La Controles Alternativos

@ Quiero haceros un comentario sobre «Splinter Cell». Lo tengo desde hace poco y me parece un juego fenomenal, pero tiene un problema que no me ha hecho ninguna gracia. Resulta que estas Navidades me descargué de Internet una de las primeras demos del juego y en ella me encontré con que se podía jugar con pad. Luego, cuando lo adquirí, me llevé una gran decepción al ver que no me lo aceptaba. ¿Por qué han hecho eso? Si ya que lo tenían hecho... Es algo que no entiendo. Podían haberlo dejado, aunque fuera necesario un pad de muchos botones.

Sergio



Lo que cuentas en tu carta es cierto, y coincidimos contigo en que hubiera sido muy positivo para el juego el que aceptara otros periféricos aparte del ratón y el teclado. Aquí en Micromanía siempre insistimos mucho en que se debe adaptar el control de todos los juegos para que su uso con teclado sea lo más sencillo posible, en especial en las conversiones de títulos de consolas, pero eso no quiere decir que el usuario que lo desee no pueda usar cualquier otro dispositivo.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

Ese parche lo puedes encontrar en uno de los CDs que acompañan al nº 100.

Juegos para la Historia



@ Os escribo porque aunque me gustó mucho el reportaje de 100 Juegos Para la Historia que publicasteis el mes pasado, eché de menos algunos títulos emblemáticos, verdaderos clásicos, sobre todo de la primera época del PC, aquella cuando jugábamos en blanco y negro o en cuatro colores. ¿No hubiera sido mejor un reportaje de 500 Juegos para la Historia?

Ukele

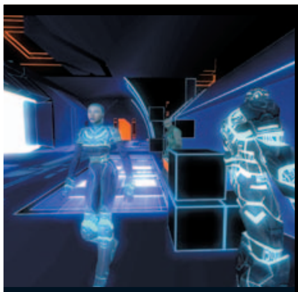
Hombre, pues sí. Y, ya puestos, por qué no 2.327 Juegos para la Historia :-D No, en serio, sabemos que era una elección difícil pero había que trazar el límite en algún sitio, y cien, además de ser una gan cantidad, es un número tan bueno como cualquier otro. Por supuesto, si creéis que nos hemos olvidado de algún juego os invitamos a que nos enviéis vuestra opinión a esta misma sección. ¡A lo mejor hasta podemos completar “Otros 100 Juegos para la Historia”!

Bandas sonoras

@ Soy un chaval de 17 años con conocimientos de música y al que le gusta mucho componer. Quisiera saber si conocéis alguna forma de introducirse, aunque sea un poco, en el mundo de los juegos de PC. Me refiero a cómo podría conseguir componer música para juegos o si existe alguna escuela o similar donde estudiarlo.

Adriano Villegas

Como puedes imaginar, no existe, o al menos nosotros no tenemos noticias de su existencia, nada tan específico como un “curso de música para videojuegos”, aunque seguramente si que haya algo parecido relativo a música para películas. En cualquier caso, si quieres introducirte en este mundillo, lo mejor que puedes hacer es aprovechar el reciente auge de la industria en nuestro país y enviar tus trabajos a cualquiera de las múltiples compañías de software nacionales. Como pudiste leer en el reportaje de Pyro del mes pasado, en muchas ocasiones estas compañías valoran la voluntad por encima de la experiencia. ¡Buena suerte!



Formidable la confirmación de que el esperado «Tron 2.0» tendrá un modo multijugador en el que podremos competir en carreras de motos.

Lamentable la carrera sin final aparente a la que se ha lanzado nVidia presentando una tarjeta gráfica tras otra. Nueva tecnología sí, claro, pero con un orden.

Pro Beach Soccer

@ En el número 99 leí una noticia sobre «Pro Beach Soccer», y ponía como fecha de lanzamiento marzo de 2003, pero no lo encuentro en ninguna tienda. ¿Podríais decirme qué ha pasado con este juego?

Gonzalo



Pues pasar, pasar, ha pasado lo de siempre, que se ha retrasado. La última fecha anunciada por Virgin Play, distribuidora del juego en España, para su aparición es junio de este mismo año, fecha que, de momento, tomaremos con mucha cautela... aunque algunas veces, las distribuidoras aciertan. No desesperes a lo mejor esta vez sí va en serio.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La incitativa de Sony Online de fijar una tarifa conjunta que mediante un único pago permitirá acceder a todos sus juegos.
- La confirmación ya oficial del regreso de dos de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos, «Sam & Max» y «Full Throttle».
- Que se haya anunciado por fin «Los Sims 2», más que nada para ver si así dejan de sacar una expansión tras otra del juego original.
- Poder descargarnos de manera gratuita una versión de prueba de «Enemy Territory».

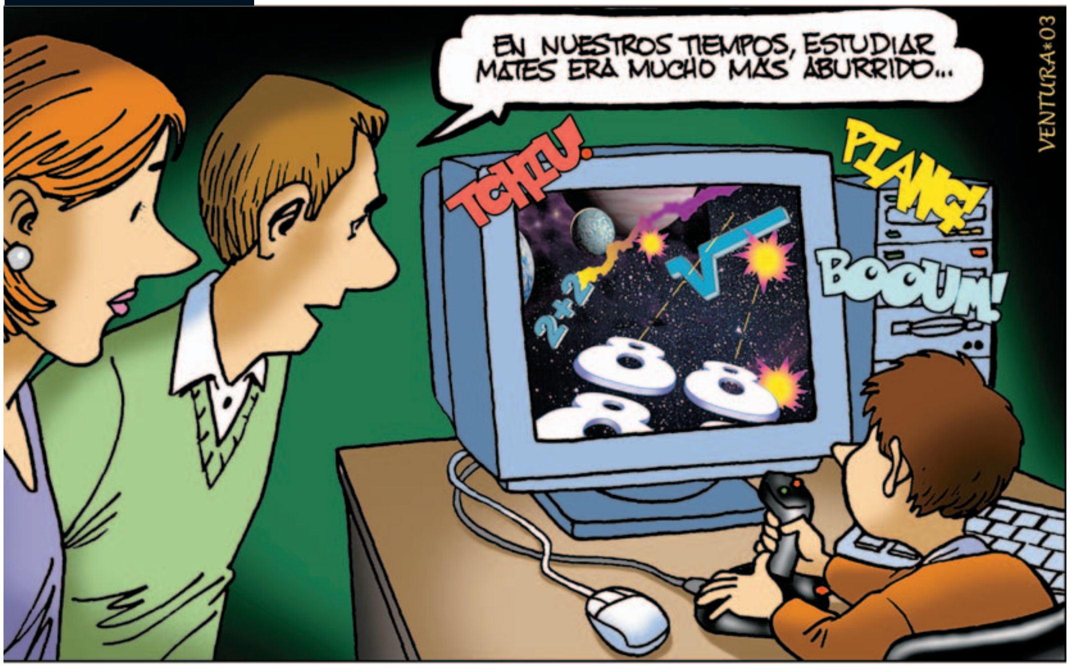
NO nos gusta

- Que los usuarios de PC tengamos que esperar hasta octubre (si todo va bien) para poder jugar a «Silent Hill 3» cuando la versión de PS2 ya está a la venta. Siempre igual.
- Que todavía no se haya estrenado una película, “Terminator 3”, por ejemplo, y ya sea oficial la realización del videojuego. Podrían esperar al menos a comprobar si la película merece la pena.
- Que el E3 sólo haya durado tres días. De verdad que no nos hubiera importado pasar veinte o treinta días viendo proyectos tan increíbles. Quizá algún año ;-D

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

Drivers gráficos

@ **Me parece genial que en los CDs del nº 99 hayáis incluido drivers gráficos. Como yo no tengo Internet siempre debo recurrir a terceras personas para que me los consigan. Espero que en el futuro volváis a meter los dichosos, pero imprescindibles, drivers.**

Jose Angel Magaña.

Muchas gracias a ti por confiar en nosotros. Es cierto que todo el tema de los drivers es un engorro, pero su utilidad está más allá de toda duda. Por supuesto puedes estar tranquilo, porque cuando haya una cantidad significativa de nuevos drivers disponibles volveremos a incluirlos en nuestros CDs.

La Polémica del mes

Estirando el Hardware



@ **Quisiera contestar a la carta Juegos Impracticables, de Oscar Gainzarain. Yo no tengo un PC a la última, desde hace tres años lo único que he hecho es hacerle retoques, que si la memoria esta barata, que si la GeForce 2 está tirada,... pero mira por donde «Splinter Cell» me va muy bien. Si la opinión de Oscar se basa en que él quiere jugar con el detalle al máximo y todo activado (lógico) le doy la razón, pero yo juego bastante bien y, la verdad, no dejan de ser juegazos.**

Albert Guinart





Pues ya estamos otra vez con la eterna cuestión, una de las discusiones favoritas de esta sección. Tus argumentos son claros y, a nuestro juicio, convincentes. Es cierto que hay juegos que requieren una potencia desmesurada, pero también lo es que de un equipo en apariencia modesto se puede sacar mucho partido con sólo seguir unas normas básicas de mantenimiento y actualizarlo en el momento oportuno.

Tramposos no, gracias



@ **Os escribo a propósito de ese "Lo peor" del mes pasado en el que hablabais de la abundancia de tramposos en Internet. Yo soy un sufrido usuario de «Diablo II» y, la verdad, estoy harto de aguantar a gente que lo único que sabe es molestar a los demás. Desde aquí apoyo a Blizzard por su decisión.**

Kilrakah

Estamos de acuerdo contigo en que la decisión de Blizzard es acertada. Cancelar 140.000 cuentas es siempre conflictivo y corres el riesgo de fastidiar a algún "inocente", pero siempre será mejor eso que no dejar que los tramposos campen libremente.

Los mejores de 2002

@ **El mes pasado en el reportaje sobre los premios a los juegos del año eché de menos las votaciones completas de los premios otorgados por Micromanía ¡Ya que he votado me gusta comprobar si he coincidido con los demás lectores!**

J.L.D.

Qué conste, lo primero, que nuestra intención ha sido siempre publicar los resultados exactos de vuestras votaciones. Lo que sucede es que el mes pasado, con el ajetreo del número cien, no disponíamos del espacio suficiente para hacerlo como merecía la ocasión, por eso lo dejamos para este mes. No tienes más que dirigirte a la sección Ranking, y podrás consultar todos los resultados hasta el último detalle.

Felicidades Micromanía



@ **El mes pasado me lleve una agradable sorpresa. Aunque imaginaba que haríais algo gordo por vuestro cien "cumplemeses" reconozco que «El Juego de los Juegos» me pillo por sorpresa. Muchas felicidades y que cumpláis cien más.**

Antonio

Muchas gracias a todos vosotros por hacer estos cien números posibles. Estad seguros de que en los cien próximos pondremos aún más empeño para hacerlo mejor.

Parche Norteamericano

Quería preguntaros por qué habéis incluido en los CDs del número anterior un parche de «Unreal II» que es sólo para la versión norteamericana del juego y no para la europea. A mi al menos ese parche no me funciona en absoluto.

Oscar Rojas

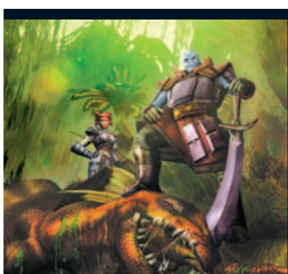
Tienes toda la razón en hacer esa puntualización. Nuestra intención al publicar el parche norteamericano es que los usuarios de esa edición del juego puedan disfrutarlo mientras esperamos que aparezca una versión europea para publicarla también; desgraciadamente, esta explicación que debería haber figurado junto al parche se perdió por el camino por un problema de edición. Lo sentimos mucho y procuraremos que no vuelva a suceder.

¿Gratis Age of Mythology?

@ **Hace poco decíais que hay una expansión gratuita para «Age of Mythology», pero por más que la busco no consigo dar con ella ¿Podéis ayudarme?**

J.G.

La expansión por la que preguntas se llama «The Golden Gift», incluye cuatro nueva misiones y está ambientada en la mitología vikinga.
Te la puedes bajar de www.ensemblestudios.com/aom/Downloads.asp o desde la página de Microsoft www.microsoft.com/games/ageofmythologyy/egypt_downloads.asp.



Lo mejor... que Microsoft nos permita jugar a «Asheron´s Call 2» durante quince días gratis y sin compromiso. A ver si otras compañías pillan la idea.



Lo peor... nos sigue pareciendo increíble que pase otro E3 y siga sin haber novedades acerca de «Duke Nuken Forever». ¿De verdad piensan sacarlo?

Preguntas sin respuesta

¿Cómo... le sentará a la serie "Everquest" el cambio de género, del rol a la estrategia en tiempo real, con el recientemente anunciado «Lord of Everquest»?

¿Por qué... la compañía francesa Infogrames ha considerado necesario cambiar el nombre de todas sus divisiones extranjeras, entre ellas el de Infogrames España, por el de Atari?

¿Qué... será capaz de hacer EA Games con su recién adquirida licencia sobre Superman, uno de los personajes más desaprovechados de la historia del videojuego?

¿Cuántos... usuarios de Xbox se muerden ahora las uñas después de que se sepa que la versión PC de «Halo» va a incluir un completo modo multijugador online?

¿Cuáles... serán las consecuencias para los jugadores, tanto positivas como negativas, del acuerdo recién firmado entre EA y nVidia ?

¿Qué... será capaz de hacer Turbine con la descomunal tarea de realizar nada menos que el esperadísimo juego online persistente basado en el universo de «El Señor de los Anillos»?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e–mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 88

A FAVOR

Paso al Dr. Jones

LA OTRA NOTA: 94

No entiendo por qué habéis sido tan duros con Indy, cuando su juego es uno de los mejores que hemos podido jugar en los últimos tiempos. Se trata de una aventura frenética, original y muy divertida. **Javier R.**

Aunque es cierto que se trata de un juego estupendo, –la nota lo demuestra– dista bastante de la perfección que le adjudicas. Para alcanzarla necesitaría entre otros elementos, un mejor sistema de cámaras y algo más de complejidad en los puzzles.
Gustavo Bernaldo (autor de la review)



EN CONTRA

Clones no

LA OTRA NOTA: 80

Creo que la algarabía que habéis montado con "Indiana Jones" no está justificada. Aparte de que no me parece nada del otro mundo técnicamente, es una copia descarada de las aventuras de Lara Croft. **Antonio**

Me temo que tengo que estar en desacuerdo contigo. El apartado tecnológico de «Indiana Jones y la Tumba del Emperador» sí que raya a gran altura. Los efectos luminosos o el modelado de los escenarios, entre otros, son estupendos. Por otra parte, es cierto que el sistema de juego es similar al de la serie "Tomb Raider", pero eso sólo quiere decir que pertenecen al mismo género. Y en cuanto a la similitud en los argumentos, bueno, digamos solamente que la idea del arqueólogo-aventurero ya había sido patentada por el Dr. Jones años antes de que Lara hiciera su aparición.
Gustavo Bernaldo (autor de la review)

Unreal II The Awakening

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

Perfecto

@ «Unreal II» tiene unos gráficos fantásticos, un guión alucinante mejor que cualquier película de Hollywood, los requisitos están ajustados y no se hace nada corto porque hay misiones muy duras y además ya hay muchísimos mods en la red.
Rafael De Blas

LA OTRA NOTA: 100

Efectivamente «Unreal II» es un juego imprescindible, tal y como lo indica la elevadísima puntuación que obtuvo, pero no puedo estar de acuerdo con el resto de cosas que dices. Los requisitos sí que son muy elevados, incluso aunque el resultado sea excepcional, y no se trata para nada de un juego largo, algo que no tiene que ver con el material extra que puedas descargar a posteriori ni con la dificultad de la misiones sino con el número y la longitud de los niveles incluidos.
F. Delgado (autor de la review)

Il2 Sturmovik Forgotten Battles

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 94

No hay quien lo entienda

@ Este juego no sólo es complicadísimo de manejar, sino que además no está traducido y tiene un manual que no sirve para nada. Será buenísimo, pero como todavía no he podido despegar no sabría decirlo.

LA OTRA NOTA: 80

Es cierto que es un juego para aficionados a los simuladores, y es comprensible que lo encuentres complicado. Sin embargo, para cualquier aficionado al género los fallos que mencionas son problemas menores al lado de su calidad técnica.
S. Tejedor (autor de la review)

Shadow of Memories

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 56

No aprueba

@ Me parece que habéis sido excesivamente benévolos con la nota que se ha llevado «Shadow of Memories», un juego mal realizado, muy pobre técnicamente y que lo mires por donde lo mires, no alcanza la calidad técnica mínima como para merecer siquiera el aprobado raspón que ha obtenido. Yo lo suspendería.
Guybrush

LA OTRA NOTA: 45

Puede que si eres un seguidor acérrimo de un tipo concreto de aventuras (como indica tu seudónimo) el formato de este juego te deje frío, pero lo cierto es que a pesar de sus abundantes problemas, también posee algunas cualidades que pueden resultar interesantes para algunos aficionados, como su banda sonora o su complejo argumento que se desarrolla en preciosas secuencias cinemáticas.
J. Villalonga (autor de la review)

Bloodrayne

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Sed de sangre

@ Creo que «BloodRayne» es aún mejor de lo que decís en su review. Es uno de los juegos más intensos y emocionantes que he visto y además su argumento es espeluznante.
J.T.

LA OTRA NOTA: 90

Lo que dices, es cierto pero hay que considerar también que a pesar de su espectacularidad, algunos combates resultan algo aleatorios y que, además, los requisitos técnicos son exageradamente altos.
M. Cañete (autor de la review)

Warrior kings: Battles

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Batallas perdidas

@ Creo que «Warrior Kings: Battles» merece mucha menos nota de la que ha obtenido. A mi me parece que es prácticamente igual que la anterior entrega de la serie y que las mejoras introducidas son mínimas. Es un juego interesante y quizá entretenido, pero lo cierto es que no aporta nada nuevo.
J. Guzmán

LA OTRA NOTA: 70

Puede que aparentemente ambos sean parecidos, sobre todo por su acabado gráfico y el diseño de sus unidades, pero lo cierto es que son realmente diferentes. «Warrior Kings: Battles» no sólo incluye un nuevo modo multijugador con abundantes opciones y un nuevo sistema de campaña, sino que su interfaz ha mejorado mucho.
Jorge Portillo (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


1
4





JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

¡Bienvenido, joven Padawan!

Toda saga tiene un comienzo… Hmmm, no. No es eso. Otra vez… Toda saga debe continuar. Sí, mucho mejor. Y es que LucasArts se ha puesto otra vez manos a la obra. Un nuevo «Jedi Knight» está en camino.



Hace unos meses los rumores se dispararon para, pronto, pasar a ser una noticia confirmada desde las oficinas de LucasArts: un nuevo juego de "Jedi Knight" estaba en camino. Pero la compañía no decía mucho más. Ni daba datos, ni mostraba imágenes. Un auténtico misterio, hasta ahora...

En estas páginas hemos reunido para ti todo lo que se sabe de «Jedi Academy» y te mostramos cómo se está haciendo uno de los juegos más interesantes del otoño. Prepárate para un nuevo rumbo en la saga, porque esta vez eres el protagonista.

UN NUEVO COMIENZO

Jedi Academy» sigue la línea temporal de la saga. Tras la última entrega, cuando Kyle consiguió derrotar a su más temible enemigo, pasando no pocos apuros y aventuras, decidió retirarse junto a su mentor, Luke Skywalker, para formar parte del profesorado de la Academia de jedis en Yavín 4. Y ahora, cuando todo parecía en paz en la galaxia y los jedis florecen de nuevo como paladines de la paz y la justicia, todo vuelve a comenzar. Un oscuro grupo está sembrando el caos, y se sabe muy poco sobre sus metas ni por quién está formado. Sólo hay una cosa clara. La propia Academia se ha convertido en uno de sus objetivos.

Ahí entras tú. Como aprendiz, padawan, de Jedi. Junto a tus compañeros, has de defender a la galaxia, y para ello, has de aprender los secretos de La Fuerza a marchas… forzadas.

Éste es el momento en que entrará en juego una de las más innovadoras opciones de la saga, que casi entronca con otros títulos en desarrollo del universo "Star Wars", como «Galaxies». Y es que, aunque el último sea un título online, y encasillado en el mundo del rol, casi pare- ►►

LA FUERZA ES INTENSA

1.¿Qué es esto? ¿Dos sables a la vez? Espera esto y mucho más en la nueva entrega de «Jedi Knight». Progresando en tu aprendizaje, conseguirás proezas increíbles. **2.Escenarios enormes** y de gran detalle son sólo el telón de fondo para las aventuras más emocionantes que puedas vivir en un juego de "Star Wars". **3.Los combates con sable láser** son el punto fuerte de «Jedi Academy». Aunque otras muchas armas estarán también disponibles, la esencia de lo bueno se mantiene en el nuevo título de Raven. **4.Las progresiones** en el control de armas nos permitirán controlar hasta un sable láser muy parecido al de Darth Maul. Dos hojas que pueden conseguir espectaculares ataques.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La posibilidad de diseñar al protagonista. Todo un lujo.
- Que sigamos peleando contra el lado oscuro.
- Las mejoras del motor gráfico.
- Las nuevas posibilidades de los combates con armas a dos manos.
- Que Kyle Katarn siga teniendo un papel en la historia.

NO nos gusta

- De momento, LucasArts no ha desvelado nada del modo multijugador.
- No está claro si la elección de personaje influirá en la jugabilidad.
- Esperar hasta otoño.
- Lucas no ha desvelado si podremos llegar a ser Jedis Oscuros.





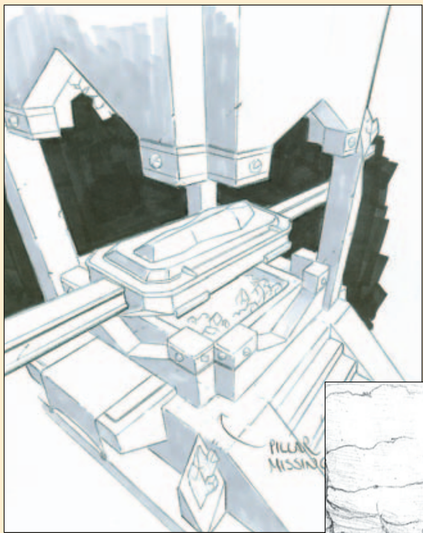
La trilogía cinematográfica original es la base sobre la que se erige el guión, como en ocasiones precedentes. Ello ha llevado a Raven a incluir personajes poco habituales pero conocidos, como los Jawas, y hasta los Tauntaun.

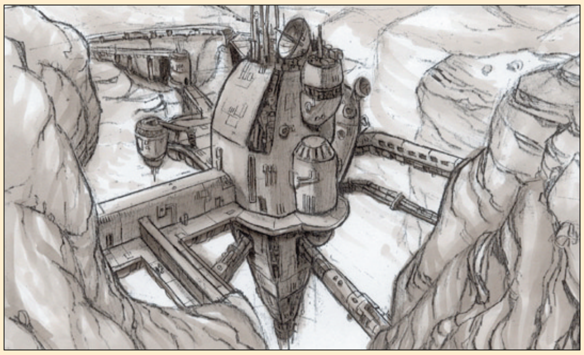
La elección de raza en el juego es un apartado al que se ha dado especial importancia. Además, el "editor" de personajes nos permite diseñarlo a nuestro gusto en todo lo que se refiere a su aspecto: pelo, color, vestuario...

EL MUNDO DE STAR WARS TE ESPERA

¿Qué podemos esperar del nuevo mundo que «Jedi Academy» quiere ofrecernos? Grandes sorpresas, seguro, tanto en su diseño como en su desarrollo y en el guión.

Para empezar, el dato de que el universo de juego será, al menos, el **doble en extensión** que el de la última entrega de la serie, «Jedi Outcast».
Además, el trabajado proceso de **diseño de escenarios**, junto a la **mejorada tecnología del motor gráfico** que Raven está empleando en el desarrollo –la más avanzada versión del motor de «Quake III»–, permitirá mostrar en pantalla niveles de una belleza y detalle nunca vistos en un juego de **"Star Wars".**
Hay que esperar, también, grandes novedades en el argumento del juego. Aunque el este arrancará en la (más o menos) conocida luna de **Yavín 4,** sede de la Academia Jedi, a medida que avancemos en la historia se nos trasladará a nuevos y atractivos planetas y escenarios.
«Jedi Academy» recorre, por supuesto, buena parte de **los lugares más populares** de "Star Wars", como Tatooine, aunque quizá sea necesario avisar de que los niveles que se desarrollen en estos lugares no han de ser, necesariamente, reconocibles, ya que uno de los objetivos que se han marcado en el juego es sorprender constantemente al jugador.

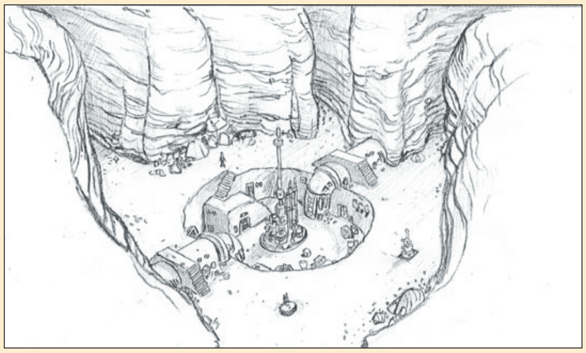






George Lucas, como en otros títulos de "Star Wars", supervisa en su fase final los diseños de juego para comprobar que se ajustan al universo que ideó. «Jedi Academy» no ha sido una excepción.







Hordas de Jedi
Oscuros nos perseguirán de manera implacable en ciertas fases del juego. La progresión en nuestras habilidades nos permitirá dar buena cuenta de ellos.

ce que «Jedi Academy» tenga tintes de JDR, ya que lo de crear un personaje al gusto exclusivo del usuario, no es algo que se haya visto antes en «Jedi Knight».

EL DISEÑO DEL PERSONAJE AL GUSTO DEL JUGADOR ES UNA DE LAS NOVEDADES MÁS ATRACTIVAS QUE PRESENTA ESTA ENTREGA DE «JEDI KNIGHT»

PERSONAL E INTRANSFERIBLE

La posibilidad de diseñar al protagonista del juego es el primer impacto que Raven y LucasArts quieren ofrecer al jugador. Tiene lógica. Somos aprendices, uno más en la Academia Jedi. Y ya se sabe que en la galaxia las razas son muchas. Y todas ellas pueden tener representantes en el consejo Jedi. Así que, ¿por qué no? A través de una serie de menús, elegimos elementos prediseñados para formar y conformar a nuestro personaje: raza, vestuario, pelo, color… Es sólo el comienzo, porque poco a poco descubrimos que «Jedi Academy» pretende ir mucho más allá en la saga.
El siguiente punto a considerar son las armas. O, mejor dicho, un doble apartado, puesto que al armamento hay que unir los poderes Jedi. Por supuesto, nos encontraremos con que casi todas las armas disponibles en «Jedi Outcast» repiten en esta nueva entrega. Aunque, seamos sinceros. Para ser un Jedi de verdad lo que hay que tener es mucho poder y un buen sable láser. Y aquí, llega una nueva sorpresa.

¿CUESTIÓN DE TAMAÑO?

Era el sable láser de Kyle muy pequeño para ti en «Jedi Oucast»? ¿Crees que te mereces algo más? Pues hazte merecedor de ello, y podrás conseguirlo ahora. Raven ha querido dar una vuelta de tuerca más al apartado del armamento en este nuevo de- ►►

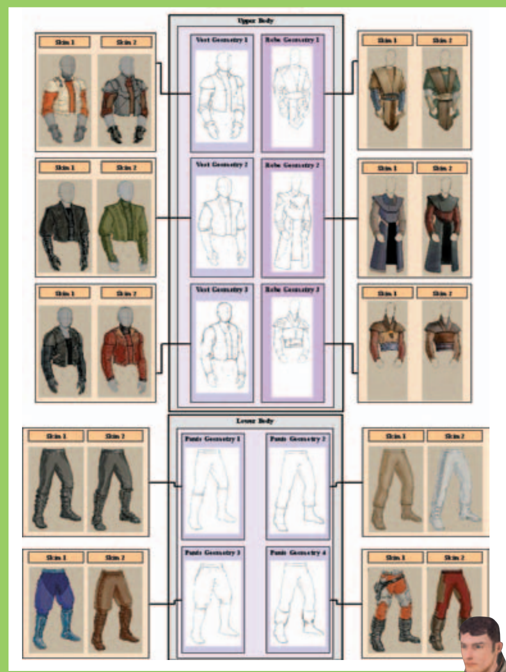
¡SÉ QUIEN QUIERAS!

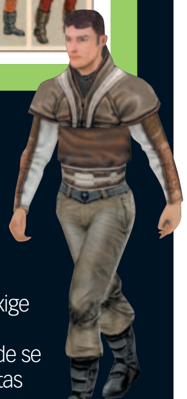
El apartado de la creación de personajes es, sin duda, la mayor innovación en toda la serie «Jedi Knight» y uno de los aspectos más atractivos de esta entrega.

Casi como si estuviéramos jugando un juego de rol, «Jedi Academy» nos permite **configurar libremente nuestro personaje**. Desde el género, la raza, el vestuario, color de piel, de pelo, tatuajes, etc. para crear al aprendiz de Jedi que más nos guste.Y todo esto se debe a que el juego ya no ofrece un personaje único **ni una historia completamente lineal,** pese a que existe un trabajado guión de fondo y una serie de misiones donde nos veremos enfrentados al lado oscuro. Queda por ver si esta opción de crear al personaje pueda tener una **influencia real en el desarrollo del juego** o es simplemente una cuestión "estética".



CREANDO AL HÉROE





Para permitir la posibilidad de crear un héroe al gusto, los artistas de Raven y LucasArts se dedicaron a diseñar una extensa "librería" de elementos capaces de adaptarse a los gustos más exigentes.





El detalle que se puede alcanzar al crear al protagonista de «Jedi Academy» es enorme, y exige disponer de una **amplia lista de opciones**. Desde los primeros diseños sobre el papel, donde se empezaron a barajar de forma muy genérica estas opciones, hasta el aspecto final que nuestro héroe puede ofrecer, las posibilidades parecen infinitas, pero un cuidado y medido árbol de elementos permite manejar con solvencia estas elecciones. El proceso resultante, finalmente, **es bastante más sencillo** de lo que se pueda pensar, pero dado el número de elementos barajados en cada apartado (pelo, raza, color, vestuario, etc.) las combinaciones finales son muy elevadas.
Como ya se ha mencionado, aunque aún no sepamos si este apartado tendrá una incidencia especial en la **jugabilidad** o sólo se reduzca a un **aspecto estético**, el trabajo que ha implicado en el conjunto del desarrollo del juego es, desde luego, considerable.



JEDI KNIGHT A LO LARGO DE LOS AÑOS

Toda saga tiene un comienzo (ahora, sí), y aunque la de «Jedi Knight» empezó con otro nombre (como suena), en 1995, ha sido una de las más fructíferas de la historia del software. Lógico, si tenemos en cuenta el universo que representa. El primer acercamiento de LucasArts al mundo de los jedis, en el apartado de la acción, se llamó «Dark Forces». Y usaba el ya clásico motor de «Doom II», con sus personajes bidimensionales, para meternos en el pellejo de un aspirante a jedi combatiendo con lo más granado del ejército imperial. Pero veamos cómo, desde entonces, ha evolucionado el héroe del lado rebelde.



1997 DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

Aunque casi da risa, éste es el aspecto de Kyle Katarn en su primera aparición en un universo 3D. Las bases del diseño de juego han variado muy poco desde entonces. Sí se ha refinado en sus detalles, pero casi todo lo importante estaba ya ahí.
Cuando la aceleración 3D estaba aún ene mantillas LucasArts desarrolló un motor propio, creó un universo fantástico, inventó un héroe y le puso un sable láser en las manos. El resultado, una maravilla de juego, enormemente completo, llamado «Dark Forces II: Jedi Knight». Como curiosidad, destacar que, entonces, el juego incluía no sólo secuencias cinemáticas renderizadas, sino también vídeo con imagen real.
El subtítulo, por supuesto, pasó a ser la denominación de origen.







2002 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

La vuelta de Kyle Katarn, el potente motor de «Quake III», un estudio como Raven detrás y las enormes posibilidades tecnológicas abrieron el camino a uno de los juegos más divertidos de "Star Wars" que hayamos podido probar. El encuentro con personajes conocidos de la trilogía cinematográfica, en secuencias que ya dejaban fuera el vídeo, ponían la guinda al pastel de una apasionante historia sobre un jedi en busca de su camino.





2003 JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

¿Debemos llamarlo «Jedi Knight III»? ¡Qué más da! Se llame como se llame, la saga se reinventa a sí misma. Cambia la historia, cambia el protagonista –nosotros decidimos cómo es–, pero todo es igual o mejor que antes. Tecnología mejorada, un nuevo guión, nuevos escenarios, nuevos poderes, nuevas posibilidades… "Star Wars" a tope, en pocas palabras. Mucha atención a esas luchas a dos manos y a los sables especiales con dos hojas. ¡Alucinante!









Sí, también los moradores de las arenas están presentes, pues la historia tiene más relación con la trilogía original, y casi todo el elenco conocido sale en el juego.

sarrollo. Para ello, no sólo se han incluido nuevos combos y animaciones de combate. Además, el sable láser, el arma imprescindible de todo Jedi (oscuro o no) tiene más posibilidades.
Será posible llevar no uno, sino dos. «Jedi Academy» introduce la novedad de las armas a dos manos, lo que incluye dos del mismo tipo, como el sable. Pero, además, podremos llegar a manejar sables de doble hoja, tal y como se podía ver en la primera película de la nueva trilogía, con Darth Maul.
Más, y más grande. Así se podría resumir. Y luego, claro, los poderes Jedi. Recordemos que comenzamos en el juego como aprendices, con lo que tampoco podemos esperar mucho al principio. Pero tampoco podemos enfrentarnos al lado oscuro nada más empezar. Poco a poco iremos mejorando nuestras habilidades, y descubriendo que los poderes conocidos pueden ser mucho más poderosos.
Los combates que se sucederán en el juego, así, serán muchísimo más espectaculares que en «Jedi Outcast». Muchos más enemigos simultáneos, también más peligrosos, nuevas criaturas… Los detalles sobre el guión del juego, aún no han sido desvelados en su totalidad, pero Raven asegura que debemos esperar lo inesperado. No es mala propuesta hablando de "Star Wars".

ESPECTACULAR

La base de todo el desarrollo de «Jedi Academy», en lo referente al apartado técnico, la seguimos encontrando en el mismo motor que dio forma a su antecesor. La tecnología de «Quake III» se sigue encontrando detrás del juego, en contra de los primeros rumores que sugerían la posibilidad de usar el nuevo motor creado para «Doom IIIÎ. Sin embargo, no hay que temer por la calidad gráfica en este proyecto.
Basta contemplar las pantallas o acudir a la comparación con «Jedi Outcast» para darnos cuenta de que en tan sólo un año, Raven ha sido capaz de explotar nuevas opciones en algo ya conocido. Tanto escenarios como modelos se perfilan como increíblemente detallados y dotados de una calidad altísima. Los escenarios se generan a mucha mayor distancia, sin perder calidad. Se han incluido nuevos efectos especiales (sistemas de partículas, sombreados…), se ha mejorado el detalle y la expresividad de los modelos 3D, que también cuentan con más polígonos… un auténtico "tour de force" que Raven ha sabido superar con matrícula.

¿QUÉ MÁS HAY?

El siguiente punto debería ser el multijugador. Pero, LucasArts, fiel a sus principios prefiere, de momento, guardarse unos cuantos detalles. Raven asegura que las opciones multiusuario serán capaces de satisfacer a los seguidores de la serie. Veremos en qué queda la cosa.
Eso sí, esperamos impacientes poder echarle el guante a la versión final que, por lo que se sabe, no llegará hasta el próximo otoño (sin concretar más en la fecha). Hasta entonces, tendremos que ir potenciando La Fuerza en nuestro interior, y esperar a que estos meses pasen rápidos. Para ser un Jedi, también hace falta paciencia. Aguanta, padawan.

F.D.L.

PODREMOS GUIAR DISTINTOS VEHÍCULOS Y MONTAR CABALGADURAS, COMO LOS TAUNTAUN QUE APARECÍAN EN LAS PELÍCULAS

MEJOR QUE NUNCA





En esencia, el armazón tecnológico que da forma a «Jedi Academy» no ha variado sobre los cimientos con que se construyó «Jedi Outcast».

Aunque los primeros rumores apuntaban a que una elección del motor gráfico de «Doom III» era posible, finalmente el (¿anticuado?) motor de «Quake III» fue la opción escogida. Y, los resultados prometen. Con todo el tiempo transcurrido desde que id **comenzara a licenciar su motor,** «Jedi Academy» es la prueba de que aún puede **dar mucho de sí.** Las imágenes que podéis contemplar son sólo un ejemplo de la **evolución sufrida por la tecnología** en tan sólo un año. Los chicos de Raven han conseguido exprimir más aún las posibilidades de **«Quake III»,** obteniendo un detalle mayor que en la anterior entrega de la saga, tanto en escenarios como en modelos. A un lado, un ejemplo de imágenes de **«Jedi Outcast».** Al otro, una escena similar de «Jedi Academy». Casi parece mentira que idéntica tecnología pueda producir resultados tan diferentes en apenas **doce meses de trabajo** pero, ahí está la prueba.

ACCIÓN ESPECTACULAR

Espera en «Jedi Academy» escenas espectaculares. Pero no tan sólo en la acción directa, en tiempo real. Multitud de secuencias cinemáticas ayudan a entender el guión.



Algunas, dispuestas como escenas cinematográficas con **diálogos entre personajes.** Otras, como la de muestra, de breve duración **e intercaladas directamente en la acción,** para aumentar la tensión y la intensidad dramatica.
Y es que, ¡oh, sí!, hay que esperar enemigos de todo tipo, extrañas criaturas, nuevos vehículos, batallas épicas y monstruos. Si cuando juegues con «Jedi Academy» una escena como ésta no te sobrecoge, amigo, quizá es que el lado oscuro ha empezado a hacer mella en tu alma.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Hulk

Nada es más fuerte que la Masa

Acción a raudales, una gran jugabilidad y, sobre todo, una enorme carga arcade es lo que ofrece este interesante título que promete, por fin, una experiencia a la altura de las colosales dimensiones del gigante verde.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La corrección y sencillez del sistema de control.
- El amplio repertorio de movimientos de Hulk.
- El acabado gráfico del juego, mezcla de cómic y dibujo animado.
- La abundancia de modos de juego.
- La combinación de acción y sigilo.

NO nos gusta

- La ausencia de un modo multijugador.
- Puede resultar demasiado sencillo para algunos aficionados.
- El argumento del juego resulta bastante plano.
- La licencia podría haberse aprovechado mejor.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Un excelente juego de acción muy fiel al espíritu del personaje.

BUENO REGULAR MALO

La reciente sucesión de películas inspiradas en los personajes de los cómic norteamericanos de la compañía Marvel ha tenido como consecuencia directa una proliferación de juegos basados en estos mismos personajes. En esta ocasión le ha tocado al turno a Hulk, más conocido por estos lares como La Masa, que protagoniza un juego de acción en tercera persona con muchas dosis de arcade. La jugabilidad tradicional de los títulos pertenecientes a este género se combina con excelente acabado técnico para ofrecernos un resultado, a priori, muy prometedor.

Una nueva aventura

Al igual que sucedió con los juegos de «Spider-man», o «X-Men 2, La Venganza de Lobezno», «Hulk» no reproduce los acontecimientos de la película del mismo título sino que narra una aventura nueva que tiene lugar uno o dos años después del final de aquella.
En ella el Dr. Banner, el brillante científico que absorbió una descarga masiva de radiación gamma en un accidente y que desde entonces se transforma en Hulk cuando se siente amenazado, pide ayuda a un colega para librarse de su particular maldición. El Dr. Crawford le propone la utilización de una máquina experimental para eliminar la radiación de su cuerpo, pero en realidad lo que hace es traicionarle usando la energía extraída para convertirse él mismo en una criatura como Hulk. El juego describe la búsqueda Banner /Hulk para encontrar y acabar con Crawford antes de que pueda utilizar su nuevo poder para sembrar el mal.

La fórmula del éxito

El desarrollo de «Hulk» sigue el esquema tradicional de este tipo de juegos: todo se basa en desplazarse por un mapa mientras nos enfrentamos con los enemigos que nos salen al paso y, de vez en cuando, con un jefe final en una batalla especialmente intensa. Así, para combatir Hulk puede utilizar un amplio repertorio que incluye hasta veinticinco ataques diferentes. Desde los sencillos puñetazos o patadas, a varias llaves, combos y ataques especiales. Además, prácticamente todos los objetos de cada escenario pueden ser recogidos y utilizados como armas arrojadizas. Una de las es la incorporación de un "sistema de rabia" mediante un contador



¿Sabías que...

en la versión original del juego Eric Bana, el actor que le puso voz al personaje del Dr. Banner en el cine, dobla al protagonista?

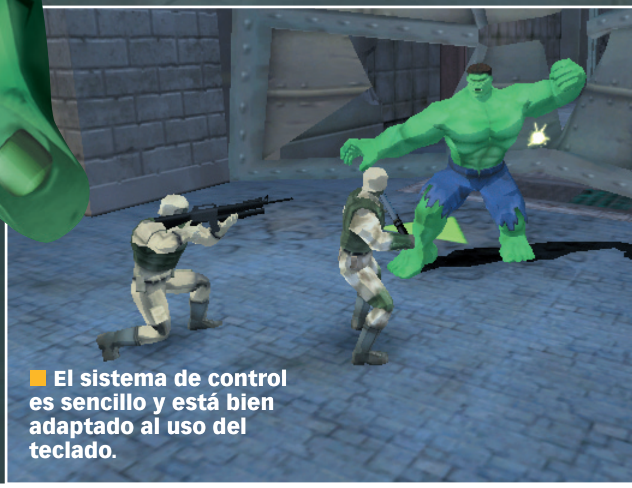




La cámara se acerca de manera automática para ofrecer primeros planos de ciertos golpes.



Los aficionados a los cómics de Hulk reconocerán a algunos de los clásicos supervillanos del tebeo, como Media Vida.



El sistema de control es sencillo y está bien adaptado al uso del teclado.

que mide la agresividad de Hulk. Cuando éste llega a determinado nivel nuestro protagonista entra en un modo salvaje en el que sus ataques son aún más dañinos, además de disponer de nuevos ataques especiales. «Hulk» cuenta con veinticinco niveles en los que la acción se desarrolla de este modo. A estos hay que añadir otros cinco en los que, en vez controlar a Hulk, dirigimos a Banner y el sistema de juego pasa a un estilo de sigilo propio de jue- ▶▶

A qué se parece...



«Spider-Man» es otro juego de acción en tercera persona basado en una película que a su vez se inspira en un cómic.



El sistema de control de «X-Men 2. La Venganza de Lobezno» resulta bastante parecido al de «Hulk».



Las misiones de sigilo de «Hulk» tienen una inspiración clara en las populares andanzas de Solid Snake.

«HULK» COMBINA ACCIÓN Y ARCADE CON UN ARGUMENTO INÉDITO Y UN ACABADO GRÁFICO MUY PERSONAL

gos como «Metal Gear Solid» o «Splinter Cell». En estos niveles hemos de infiltrarnos en diversas instalaciones, resolviendo puzzles y evitando ser detectados por los guardias.

¿Y el control?

A pesar de que la versión que hemos examinado no es la final, lo cierto es que «Hulk» ya apunta un buen número de cualidades muy interesantes. La más destacada es que «Hulk» posee un interfaz muy bien desarrollado, –nos temíamos lo peor antes de ver el juego–, que permite utilizar el teclado como sistema de control sin ningún tipo de problema. Su secreto estriba en que la cámara se mueve de manera automática por el entorno 3D y, por lo tanto, no exige el uso de teclas adicionales para controlarla, pero a la vez está casi siempre muy bien colocada, lo que permite seguir sin problemas la acción.

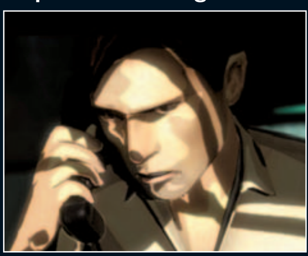
Además, el sistema de cámaras implementa también una interesante función mediante la cual cuando damos algunos golpes especialmente espectaculares o efectivos, la vista se acerca automáticamente para ofrecernos un primer plano de esta acción. Las transiciones son muy fluidas y no sólo no interrumpen el juego sino que le otorgan un acabado casi cinematográfico.

En cuanto a su contenido, además de los treinta niveles mencionados de la aventura principal, «Hulk» incluye también otros modos de juego, como un modo de lucha contra el tiempo o uno de resistencia.

El desarrollo se complementa con gran cantidad de material extra en forma de bocetos, imágenes de la pe-

Parecidos muy razonables

LOS PERSONAJES DEL JUEGO, que también aparecen en la película, básicamente el Dr. Banner y su chica, Betty Ross, guardan un parecido asombroso con los actores que los interpretan en el largometraje. Este detalle es especialmente meritorio si tenemos en cuenta que el acabado gráfico tan particular que posee «Hulk», mezcla de cómic y dibujo animado, dificulta especialmente el parecido con la imagen real.



LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS, en concreto, a pesar de estar realizadas con un sistema muy similar al del resto del juego, poseen un nivel de detalle muy superior a la acción en tiempo real, y en ellas los personajes presentan un parecido excepcional. Además, el uso de la voz de diferentes actores de la película (en versión original), con el principal de todos ellos, el propio Eric Bana, hace que el juego resulte aún más convincente.



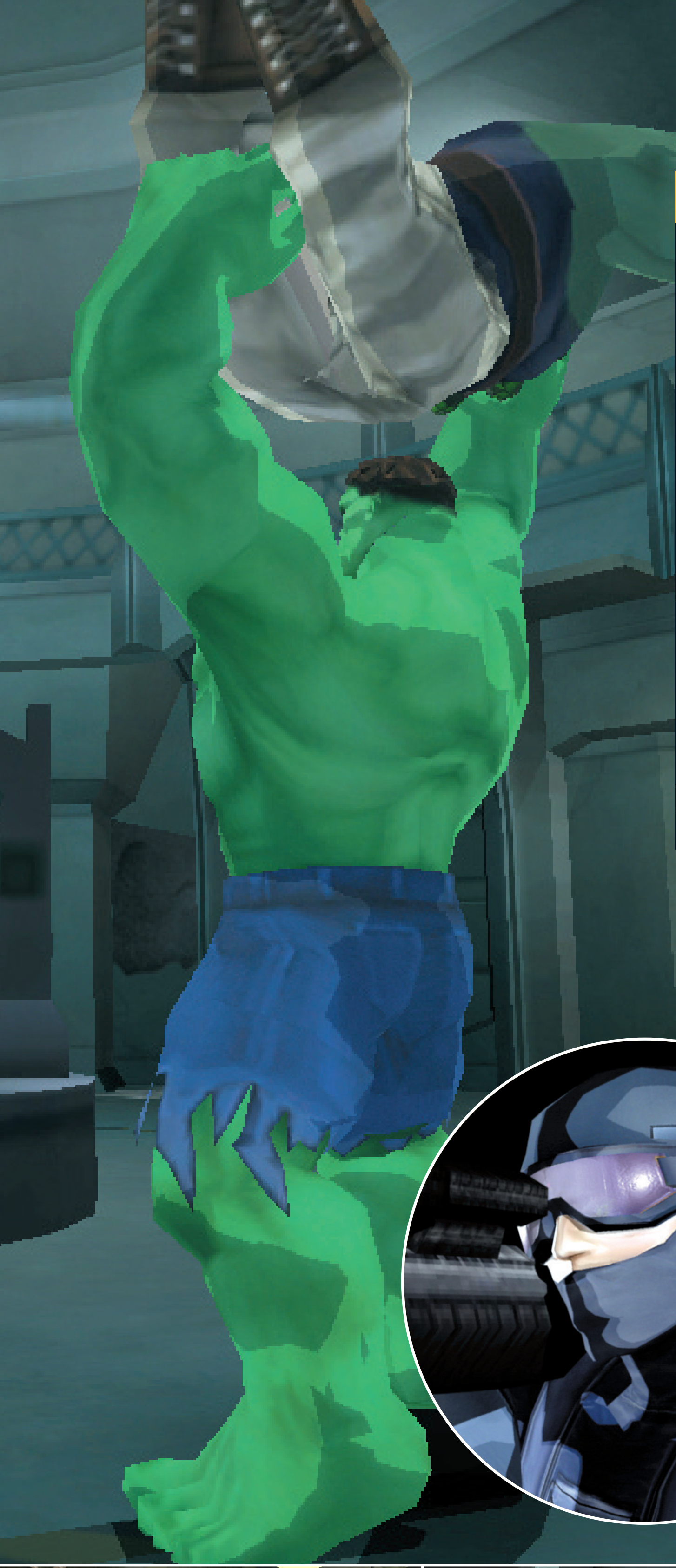
¿Sabías que...

en la película aparecen Stan Lee, creador del personaje de cómic, y Lou Ferrigno, actor que daba vida a Hulk en televisión, en los 80?



Los inevitables combates contra los jefes de final de nivel ofrecen un interesante desafío al jugador.





Fuerte, muy fuerte





LA FUERZA DE HULK es, a priori, uno de los aspectos más complicado de reproducir de manera creíble. El gigante verde posee una fuerza descomunal, insuperable, pero parecía difícil transmitir esa sensación si había que conseguir combates equilibrados y un nivel de desafío aceptable.

LA SOLUCIÓN adoptada por los chicos de Universal es brillante, y combina elementos tales como el mayor tamaño de Hulk, las animaciones de los movimientos o la forma en la que tiembla la pantalla cuando éste se mueve, entre otros.

EL RESULTADO es que mientras que por una parte ningún enemigo resulta demasiado fácil de derrotar, por la otra nos sentimos en todo momento controladores de su enorme fuerza.

lícula e incluso un documental de cómo se hizo el juego, aunque para acceder a estos contenidos es necesario ir completando fases de la aventura principal.

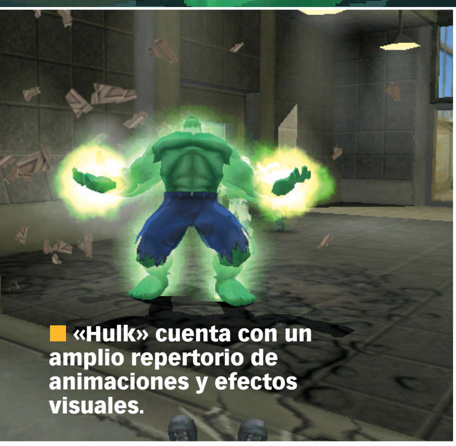
Atentos a la pantalla

Los creadores de «Hulk» en el apartado gráfico han optado por una técnica que utiliza personajes y escenarios totalmente en 3D, pero en vez de aplicar a los primeros texturas de diferentes materiales emplean colores planos, muy vivos, buscando contrastes con ayuda de las sombras. Esto consigue un efecto visual muy marcado, entre el acabado de cómic y dibujo animado, que combina con la estética del personaje y que será uno de los atractivos del juego. Luego, entre nivel y nivel, el juego está repleto de secuencias de animación realizadas con este mismo sistema aunque a un mayor nivel de detalle.

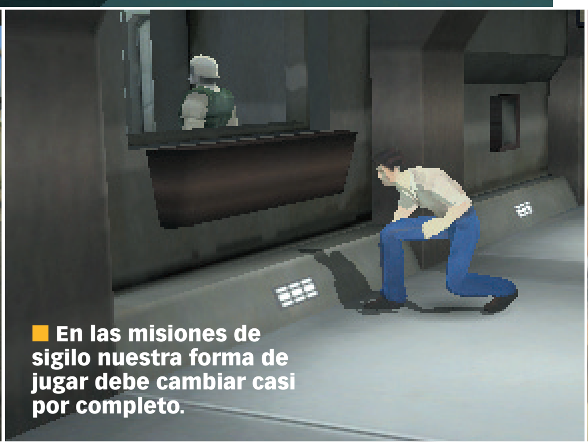
«Hulk» nos ha sorprendido. Esperamos con interés la llegada de la película y del juego. La Masa merece un gran juego y parece que éste no va a defraudar.

J.P.V.

▶En preparación:
PC, Xbox,PS2,GC
▶Estudios/Compañía:
UNIVERSAL INTERACTIVE/ VIVENDI
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
POR CONFIRMAR
▶Fecha de lanzamiento:
JUNIO 2002
▶Página web:
www.hulkgame.com



«Hulk» cuenta con un amplio repertorio de animaciones y efectos visuales.



En las misiones de sigilo nuestra forma de jugar debe cambiar casi por completo.



Durante el juego contaremos con mensajes de ayuda que nos iniciarán en el control de Hulk.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Chrome
¡Qué dura es la vida del mercenario!

Acción futurista, mercenarios, corporaciones extraños planetas... Sí, ya sabemos que nada de esto suena a nuevo. Pero «Chrome» pretende convertirse en un gran juego, y tras jugar la primera versión parece que puede conseguirlo.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El componente táctico que se pone de manifiesto en muchas misiones.
- Poder pilotar casi todos los vehículos que encontramos.
- El guión está enormemente cuidado.
- La influencia del entorno en la jugabilidad.
- Lo práctico e intuitivo del inventario.
- La astucia de la IA.

NO nos gusta

- En ocasiones es realmente difícil.
- La primera versión del juego no permite salvar partidas.
- La precisión al usar los objetos del inventario debe mejorarse.

PRIMERA IMPRESIÓN: Acción sólida. Toda una promesa para los aficionados al género.

BUENO REGULAR MALO

Logan es un mercenario. Logan eres tú. Sí, sabemos que así, de sopetón, esto ya te suena a una historia conocida y quizá mil veces jugada. Pero si hablamos del mundo de la acción en primera persona, reconozcamos que, casi siempre, los argumentos son meras excusas. En el género, sobre todo, importa la diversión, buenas experiencias de juego e ideas con un mínimo de innovación. Y, vaya, aunque «Chrome» no parezca el colmo de la originalidad, la verdad es que detrás hay mucho, mucho más de lo que puede parecer.

No es otro FPS

Techland es una compañía casi desconocida afincada en Polonia. Sus miembros se han pasado los dos últimos años trabajando en lo que será «Chrome» con la intención de crear un juego capaz de enganchar al jugador, con un guión absorbente y un diseño bastante más original de lo acostumbrado en el género.
Para conseguirlo han optado por la temática de la ciencia ficción, agarrándose a unos cuantos de sus tópicos. Han ideado el personaje de un mercenario, curtido en mil batallas, y lo han enfocado todo hacia la acción con una dosis de táctica nada desdeñable, en la que el más pequeño detalle tiene su porqué.
Nuestro objetivo consiste en cumplir, con la mayor eficacia, los engargos que se nos presenten. Tendremos que recuperar –o robar, tanto da– botines, tecnología, evitar emboscadas y, en definitiva, vivir experiencias intensas.
La cuestión es que, tras probar la primera versión de «Chrome», su oferta nos parece más que atractiva. No estamos ante un juego ordinario, eso te lo aseguramos. La variedad de sus misiones es realmente notable. En algunas, la infiltración y el sigilo son claves. En otras, la intensidad de los combates hace que tu adrenalina se dispare. El entorno está magníficamente pensado para que influya notoriamente en la jugabilidad. Tenemos armas futuristas, pero plausibles. Podemos conducir vehículos de todo tipo, incluyendo unos curiosos clones de los "AT-ST". La IA se perfila magnífica. Técnicamente se ve que «Chrome» es muy bueno... O sea, que «Chrome», en conjunto, puede tener un impacto en el género realmente inesperado.



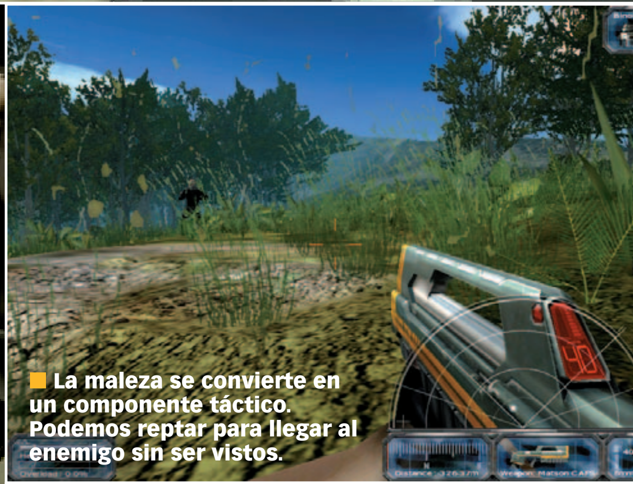
¿Sabías que...

... la simulación física de los vehículos está sacada del juego de velocidad «Xpand Rally», en desarrollo por el mismo equipo?





■ En distancias cortas, los subfusiles y las pistolas son las armas más adecuadas contra el enemigo.



■ La maleza se convierte en un componente táctico. Podemos reptar para llegar al enemigo sin ser vistos.



■ El intuitivo sistema de inventario parece inspirarse en clásicos del rol, como «Diablo» o «Everquest».

Difícil y apasionante

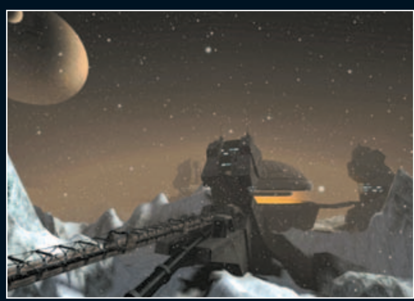
«Chrome» coge lo mejor de muchos grandes juegos de acción, e incluso se deja influir por títulos de otros géneros. Detalles significativos, como el diseño de un inventario basado en arrastrar y soltar objetos, al igual que en «Diablo», o la posibilidad de utilizar implantes capaces de potenciar nuestras habilidades, lo que parece sacado de «Deus Ex», dejan bien a las claras que «Chrome» no se conforma con ofrecer disparos y acción. Muy al contrario. Exige concentración, habilidad, reflejos, pensarse muy bien cada paso y no despistarse ni un solo segundo.

Todo esto se basa en una tecnología desarrollada por Techland que impacta desde el primer momento. Su motor gráfico quizá no sea revolucionario, pero es capaz de ofrecer detalles de gran calidad, como una distancia de visualización enorme, y que influye directamente en la acción. ►►

A qué se parece...



■ Muchas misiones ofrecen el apoyo táctico de un compañero, como en «Operation Outbreak».



■ La estética futurista y tecnológica es claramente parecida, en muchas misiones, a la de «Unreal II».

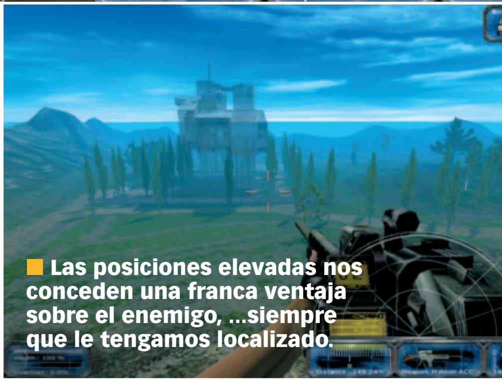
LA SÓLIDA EXPERIENCIA QUE PROMETE «CHROME» LO CONVIERTE EN UNA APUESTA SEGURA EN EL GÉNERO



El motor de «Chrome» permite visualizar estructuras y escenarios a gran distancia, sin apenas perder detalle gráfico.



El detalle que se consigue con el rifle de francotirador nos permitirá asegurar los disparos a gran distancia.



Las posiciones elevadas nos conceden una franca ventaja sobre el enemigo, ...siempre que le tengamos localizado.

También, el uso táctico del escenario, o partes del mismo, como la maleza, o los árboles han de ser un factor decisivo en las decisiones del jugador. Es factible, por ejemplo, usarlo para camuflaje, permitiéndo acercarse al enemigo sin ser visto.
Por otro lado, aspectos como la IA, la física de movimientos o la conducción de vehículos rayan la genialidad convirtiéndolo en un juego difícil y apasionante. Los enemigos se mueven de forma ordenada, coordinada y con una notable astucia –no se limitan a seguir las pautas de un "script"–.
«Chrome» también ofrece una variedad notable de escenarios y ambientes. Su acción se sitúa en un sistema solar formado por cinco planetas, entre los que nos moveremos para cumplir nuestros encargos. Al final, descubrimos una compleja trama que se va urdiendo en torno a lo que parecen misiones independientes y, al final, nos lleva a un desenlace sorprendente. Pero no adelantemos acontecimientos, pues aún queda tiempo para que la versión final llegue a nuestras manos

La lógica se impone en la acción

Las distintas misiones de «Chrome» ofrecen algo realmente inusual. Acción lógica. ¿Qué es esto? Ni más ni menos que cuando nos enfrentamos al cumplimiento de cualquier objetivo, la acción se desarrolla siguiendo unas pautas que el jugador sigue de forma intuitiva y los resultados obtenidos son aquellos que se pueden esperar. Es posible sorprender al enemigo, planificando emboscadas. Si imaginamos que una granada puede causar un efecto muy concreto, ocurre. Si nos topamos con un grupo de enemigos patrullando, reaccionarán apoyándose unos a otros, no se quedarán a "verlas venir". Si descubrimos un francotirador en un puesto elevado, éste dará la alarma para que sus compañeros vengan en su apoyo… Sí, esto hace de «Chrome» un juego difícil y apasionante.
Sumemos a ello que podremos pilotar vehículos y manejar armamento pesado robado al enemigo. El diseño de la misión puede sufrir un vuelco brutal.
Pero lo mejor es que también podemos superar obstáculos sin usar estas "ayudas". Es decir, el conjunto es sólido. El diseño del juego está magníficamente pensado, y nada se ha dejado al azar. El entorno reacciona a las decisiones del jugador, de forma totalmente consistente. Algo que no siempre se ve en los juegos de acción, que, en ocasiones, se limitan a ofrecer una linealidad exagerada.

El mercenario completo



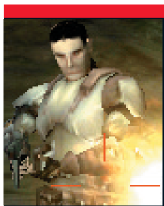
EL USO DE VEHÍCULOS de todo tipo se convierte en un elemento no sólo atractivo, sino muy bien planificado en el conjunto de las distintas misiones. Exceptuando vehículos aéreos de gran tamaño, casi todo lo que veamos en el juego estará a nuestra disposición: coches, tanques, armamento pesado, motos, vehículos marinos…

ES POSIBLE SUSTRAER estos vehículos al enemigo, no sólo usar los que se encuentren "libres". Esto, tan simple, aporta un componente extra de acción a las misiones, bien pensadas para que el jugador pueda decidir o no usar estas ayudas en su favor. La consecución, por tanto, de objetivos, es factible por distintos medios.

LA SIMULACIÓN FÍSICA durante el manejo de los vehículos es excelente. Esto complica muchas acciones, pero también aporta un excelente grado de realismo que influye y afecta positivamente a la jugabilidad de «Chrome».



¿Sabías que...



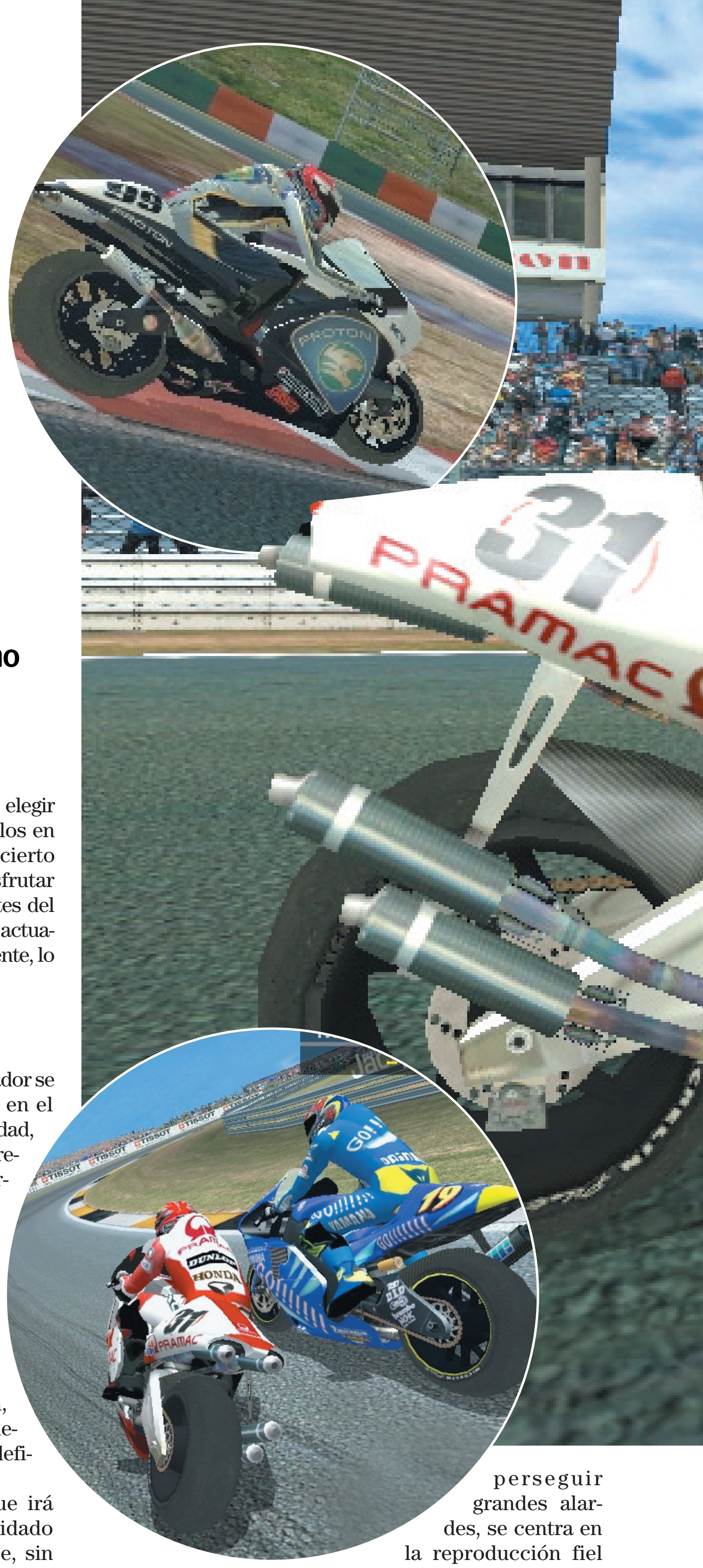
…la primera versión beta de testeo del juego le ha aupado a los puestos más altos en las preferencias de los aficionados, en foros de todo el mundo?

Acabemos este primer acercamiento a «Chrome» comentando su apartado multijugador. Por desgracia, esta opción no estaba disponible en la versión probada, pero Techland asegura que tampoco será algo realmente al uso. Existirán seis modos diferentes, basados en un componente táctico muy fuerte. Lo que no habrá, tampoco en «Chrome», es un modo cooperativo. Pero, con lo que promete el modo individual, –realmente bueno– de «Chrome», nos atreveríamos a asegurara que la opción multiusuario estará a un nivel similar. Prepárate para «Chrome», porque te puede sorprender. Con nosotros lo ha conseguido, desde luego.

F.D.L.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **TECHLAND**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SIN CONFIRMAR**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE 2003**
- Página web: ***www.chromethegame.com***

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Moto GP 2

El primero en la meta

Los motores rugen, las azafatas se alejan y todos están pendientes de la salida ¡Brrrrummm...! ¡Allá vamos! No, no es que haya comenzado el campeonato del mundo de motoclismo, es que estamos probando «Moto GP 2».

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Que tenga la licencia oficial y ofrezca motos y corredores reales.
- Que se pueda elegir un sistema de control más arcade si lo deseamos.
- La calidad del motor gráfico.
- El modo online contra otros 16 jugadores.
- La gran cantidad de opciones para desbloquear y prolongar la duración.

NO nos gusta

- Los corredores podían ofrecer algo más de detalle en su diseño.
- Se ha sacrificado detalle en los escenarios para conseguir velocidad en las carreras.
- Aprender a controlar la moto adecuadamente puede llevar su tiempo.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Increíble, el título más cercano a la categoría reina el motociclismo.

BUENO REGULAR MALO

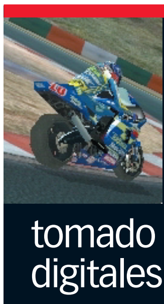
Avalado por la licencia oficial de la competición del mismo nombre, la segunda parte de «Moto GP» nos coloca en la piel de corredores reales y sus respectivas escuderías en circuitos también reales, con el mismo objetivo de su antecesor: ofrecer la mejor simulación de motos vista hasta ahora en PC. Y desde luego, por lo que hemos jugado hasta el momento, este prometedor juego parece que tiene todas las de ganar: nada menos que dieciséis circuitos (seis más que en la anterior entrega), cuatro modos de juego –carrera rápida, campeonato, contrarreloj y acrobacias– y sobre todo, un realismo y una velocidad en las carreras de caerse de espaldas.

Con un equipo potente y una buena tarjeta aceleradora podemos visualizar en pantalla hasta veinte motos perfectamente recreadas y corriendo a todo trapo. Pero, ¿qué va a ocurrir si no disponemos de un gran equipo? ¿Va a ir todo "a pedales", como suele ser habitual en los juegos con muchos requerimientos? Pues no, amigos. Además de ajustar aspectos habituales como la resolución, sombras o texturas antes de arrancar «Moto GP 2», también podemos elegir el número de vehículos en pantalla. Un buen acierto que va a permitir disfrutar del juego a los amantes del motociclismo menos actualizados tecnológicamente, lo cual es de agradecer.

Motos muy reales

Pero donde un simulador se la juega, además de en el apartado de la velocidad, es en el campo de la recreación del comportamiento físico de las motos. Aquí es precisamente donde más énfasis y esmero se está poniendo para hacerlas tremendamente reales en cuestiones de movimientos, suspensión, derrapaje, agarre y demás elementos que definen un vehículo.

Todo este despliegue irá apoyado por un cuidado apartado sonoro que, sin perseguir grandes alardes, se centra en la reproducción fiel del maravilloso rugir de los motores según variemos el ángulo de inclinación e imprimamos más aceleración a las motos de competición. Así mismo, el efecto "blur motion" –reconocible en el difuminado de los decorados cuando alcanzamos altas velocidades– que aparecía en el juego anterior permanecerá para aportar mayor realismo, pero mu-



¿Sabías que...

para recrear los circuitos del juego los desarrolladores han tomado más de 2.000 fotografías digitales de circuitos reales?





El nivel de detalle en los pilotos es muy alto, incluyendo los logos de las escuderías y la publicidad real.



La potencia del motor gráfico permite ver hasta 20 motos al mismo tiempo sin merma de velocidad.



En todo momento vemos el nombre de los corredores que tenemos delante, permitiendo plantear mejor el contraataque.

cho más suavizado, permitiendo que la moto sea más controlable.

Para todos los públicos

Y ya que hablamos de control, tenemos que mencionar que aunque se trata de un simulador que, como tal, requiere cierta destreza para conseguir salir triunfantes en las carreras, este apartado se está intentando simplificar al máximo en aras de conseguir una total inmersión en el juego. Pero simplicidad no implica restar cualidades, ya que vamos a poder mirar hacia detrás para ver la distancia de las motos perseguidoras, elegir entre seis vistas distintas, cambiar de marcha, elegir entre frenada de rueda delantera o trasera, e inclinar la moto hacia delante o hacia atrás.

Para los no iniciados en las lides del motociclismo virtual, diremos que jugar en el nivel de dificultad más bajo, de entre los tres que ofrece el juego, y con cambio de ▸▸

A qué se parece...



«Moto GP» también cuenta con la licencia oficial y un estilo similar de juego, centrado en el arcade.



Con «Superbike 2001» comparte las motos en competición aunque en una categoría menos popular.

SE HAN INCLUIDO NUEVOS MODOS DE JUEGO. PRUEBAS ALTERNATIVAS AL CAMPEONATO QUE ENRIQUECEN EL CONJUNTO

marchas automático propone también una buena experiencia de corte arcade, para los que gusten de menos complicaciones.

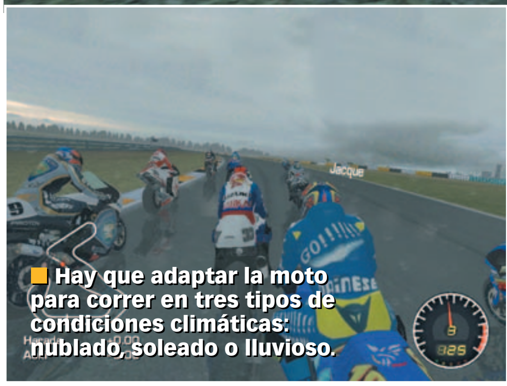
Tu propia moto

Puestos a competir, podemos elegir entre seleccionar directamente uno de los corredores y motos reales que el juego pone a nuestra disposición –cada uno con características distintas–, o crearnos otro a nuestro gusto que se ajuste a nuestro peculiar estilo de conducción. En la primera opción encontraremos a corredores internacionales de renombre, de la talla de José Luis Cardoso, Kenny Roberts o Tetsuya Harada y motos que van desde los 500 hasta los 1.000 cc, como la Honda NSR, la Kawasaki 22-R y la Suzuki GSV-R. Mientras que si nos decidimos por comenzar de cero y participar en el modo Carrera podemos configurar los distintos elementos de la moto, como el derrape, la aceleración o la velocidad punta. A medida que vayamos ganando carreras, obtendremos más créditos con los que abrir circuitos y sobre todo mejorar las características de nuestra recién creada moto.

Otro de los aciertos del juego es que para poder afrontar cada circuito con solvencia y probar nuestro vehículo, se pueden practicar las zonas más complejas de las pistas mediante un modo de entrenamiento muy original, antes de entrar de lleno en la carrera normal. Esto nos permite por un lado practicar las chicanes y curvas más cerradas y difíciles, y por otro divertirnos como si de un juego de habilidad se tratase, ya que hay que terminar el tramo en un tiempo límite y sin derribar las barreras de señalización.



Para los que gusten de los arcades, el modo Acrobacia permite conseguir puntos con adelantamientos y derrapes.



Hay que adaptar la moto para correr en tres tipos de condiciones climáticas: nublado, soleado o lluvioso.



Un sencillo editor permite diseñar moto y piloto a medida. ¡Ya no hay excusas para no ganar!

Motociclismo patrio

LOS CIRCUITOS de «Moto GP 2» son recreaciones de otros reales donde se desarrollan pruebas del campeonato oficial de motociclismo. Entre ellos no podía faltar algún Gran Premio de España, como el de Jeréz, o del Gran Premio de Catalunya. La fidelidad al trazado va a ser absoluta.



LOS CORREDORES del juego representan la élite del motociclismo mundial, y además de los Harada, McWilliams, Abe y compañía, encontramos, por supuesto, a José Luís Cardoso, pilotando su Yamaha YZR M1 de 990 cc, un vehículo con gran equilibrio entre frenada, velocidad punta, aceleración y derrapaje en curvas.



¿Sabías que...



...Climax, ha contado con el asesoramiento de Dorna Sports, la compañía, afincada en España, a cargo de la dirección de la categoría MotoGP?

Dónde corremos

En el abanico de circuitos disponibles encontramos todos los grandes: Jerez en España, Suzuka en Japón, Mugello en Italia... Circuitos que podemos correr tanto en modo de simulación normal como en modo Acrobacia, donde puntuamos por cada tramo superado, rival adelantado y curva tomada, contando tanto la velocidad como la habilidad.

Una de las opciones que más nos ha gustado es la de desbloquear vídeos, corredores, circuitos invertidos y trucos a medida que terminamos circuitos en primera posición, lo que promete prolongar bastante la vida del juego. Por añadidura, se incluye un completo y sencillo editor de pilotos y motos, donde podemos cambiar la apariencia física de estos dos elementos, eligiendo entre un montón de combinaciones que nos permiten personalizar las carreras y potencian aún más el disfrute de este deporte.

¿El número uno?

Aunque la primera impresión sobre el juego no puede ser más positiva, lo cierto es todavía hay un punto en el que no parece haber mejorado respecto a «Moto GP». El público y los decorados de los escenarios, aunque bien realizados –sin duda, pensando en la jugabilidad, para no sacrificar la velocidad de las carreras–, siguen estando poco detallados en comparación con el realismo de la competición. Un detalle que sin ser menor, no ha empañado la agradable sensación que nos ha dejado el profundo examen de esta versión casi final de «Moto GP 2».

El buen cúmulo de propuestas acertadas que nos ofrece muy bien podrían alzarlo a la "pole position" el mes que viene, cuando analicemos la versión definitiva.

M.J.C.

- En preparación: **PC**
- Estudios/compañía: **CLIMAX/THQ**
- Género: **DEPORTIVO**
- Localización: **Sí (textos y voces)**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO 2003**
- Página web: ***www.thq.com***

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Port Royale

De pirata a gobernador

¿Te imaginas un juego de estrategia plagado de piratas? ¿O prefieres la parte comercial del género? ¿Quieres conquistar el Caribe, en su época más romántica? Si has contestado afirmativamente acabas de ganar un pasaje a «Port Royale».

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La profundidad estratégica de la parte comercial.
- La sencillez de manejo basada en menús.
- Las batallas navales. ¡Épicas!
- Las posibilidades de evolución que permite.
- La cantidad de recursos con los que comerciar.

NO nos gusta

- Puede ser abrumador para los jugadores noveles.
- Al carecer de objetivos, quizá resulta un poco disperso.
- Se puede hacer muy lento en ocasiones.
- En el mapa es fácil perder de vista algunos barcos de nuestra flota.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy atractivo. Profundo, completo y lleno de opciones.

BUENO REGULAR MALO

Los creadores de «Patrician II» vuelven a la carga con un título sugerente, plagado de reminiscencias históricas, épicas, románticas y hasta de película. Un título que intenta combinar –parece que con acierto– la profundidad estratégica, sobre todo en el aspecto comercial, aunque sin renunciar a múltiples posibilidades políticas y bélicas.

La época: el siglo XVI. El lugar: el Caribe. Las naciones europeas que colonizan territorios de incipiente prosperidad en el nuevo mundo, pugnan por el control sobre la zona. El pastel estratégico, económico y de toda clase de recursos es demasiado apetecible, no sólo para potencias como Francia, Inglaterra, Holanda y España, sino que un puñado de rebeldes y piratas también pretenden sacar tajada entrando en la disputa.

El amo del Caribe

Ahí entras tú. Puedes escoger cuatro momentos históricos diferentes, la nación por la que quieres luchar, y si te vas a decantar por el aspecto económico, político o el belico. Y, lo mejor, es que no lo vas a escoger de un modo directo, sino por medio de tus acciones a lo largo de todo el juego. Esto implica que no existen objetivos concretos, lo que hace el juego tremendamente abierto y, al mismo tiempo, bastante duro para los jugadores poco expertos. Tú decides qué encargos aceptas, entre los propuestos por los gobernadores de las ciudades de tu nación. Puedes determinar las rutas o qué barco comprar, explorar costas vírgenes, si entras o no en guerra o si los piratas han de ser un problema (o una bendición)… Todo, está en tus manos. Y, si quieres llegar lejos, por ejemplo a gobernador, tal vez has de estar dispuesto a casarte con la hija de algún influyente político.

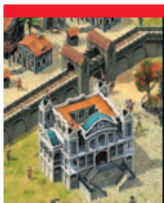
Poco a poco

Prosperar en «Port Royale» no es sencillo. Empiezas con lo justo: un barco, un puñado de doblones y todo el Caribe por explorar. La estrategia comercial debe ser tu prioridad en un principio. Puedes construir plantaciones, destilerías, almacenes… y todo lo relacionado con el contexto principal del juego. No controlas a los colonos ni su crecimiento, pero si una colonia prospera, es de esperar que se expanda. Entonces puedes trasladar a los colonos a otros lugares y la historia se repetirá.





¿Sabías que…



pese a ofrecer un grado de acción menor, el juego es ya conocido en los foros de usuarios como una actualización de «Pirates!»?





Las batallas navales son, sin duda, el apartado más espectacular del juego. Deliciosamente dramáticas.



Podemos establecer y controlar rutas comerciales por todo el mar Caribe.



Menús estratégicos, comerciales y políticos, permiten controlar casi todo en el juego.

A qué se parece...



Es innegable la influencia que «Patrician II», también de Ascaron, ejerce sobre el diseño «Port Royale».



Aunque la estrategia es de otro tipo, la profundidad de juego es similar a la de «Europa Universalis».

Tus acciones, políticas, estratégicas y bélicas te harán más o menos respetable y popular. Y quizás ello te obligue a entrar en guerra con otros países o disputar feroces batallas navales. Ahí empezarás a darte cuenta de que no todo es sencillo. Existen multitud de tipos de barcos, armas y recursos con los que comerciar, de ciudades a las que dirigirte, de territorios por explorar. Es un mundo completamente abierto. El Nuevo Mundo, que te espera. Un juego muy atractivo, completo y que te puede tener enganchado durante horas sin que te des cuenta.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/compañía:
ASCARON/BIG BEN INTERACTIVE
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
JUNIO 2003
▶Página web:
www.ascaron.com

Star Trek: Elite Force 2

¿Sólo para trekkies?

«Star Trek» no ha dado aún un juego de acción a la altura de su saga cinematográfica. Lograrlo es el objetivo que, durante dos años de desarrollo, los autores de «Elite Force 2» han perseguido. ¿Tienen por fin los "treekies" su juego?



Primera impresión

SÍ nos gusta

- Los gráficos son muy fieles al universo "Star Trek".
- Los puzzles añaden un toque de aventura agradable.
- Tiempos de carga escuetos. Requisitos moderados.
- Geniales efectos, lásers, campos de fuerza...

NO nos gusta

- Los enemigos no destacan por su inteligencia.
- Algunas misiones resultan repetitivas.
- La sensación al disparar ciertas armas podría mejorarse.
- Sin ser simple, el argumento es prescindible.

PRIMERA IMPRESIÓN: El juego metódico y entretenido, que entusiasmará a los "trekkies"

BUENO REGULAR MALO

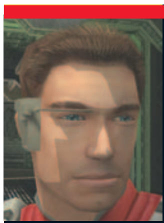
El universo "Star Trek" está formado por todo un carrusel de iconos ciertamente peculiares y reconocibles. De ahí que un juego como «Elite Force 2» tenga a priori la ventaja de atraer a los seguidores de las películas y a su vez el inconveniente de repeler, independientemente de su calidad, a quienes las detestan. Al margen de apreciaciones personales, lo que es innegable es la gran fidelidad con la que se han plasmado todos los elementos que definen la serie y –especialmente– el partido que se le ha sacado al ya veterano motor de «Quake III» para combinar unos gráficos que hacen creíble la atmósfera del juego con un buen rendimiento en casi cualquier PC.

Acción y meditación

Con una excusa argumental que lleva al grupo de intervención Hazard a recorrer la galaxia enfrentándose a los más variopintos enemigos, está claro que la serie "Star Trek" nada tiene que ver con un arcade de mata-mata. De hecho, los enfrentamientos con los enemigos quedan relegados a segundo plano en pro de un estilo de juego más reflexivo, que implica utilizar llaves, activar puertas, desactivar células energéticas y anular defensas enemigas, entre otras tareas.
¿Significa eso que «Elite Force 2» es un juego de puzzles e inteligencia? Ni mucho menos. Pero sí toma aspectos de dos géneros distintos: aventura y acción.
Habrá que recorrer los escenarios, hablar con otros personajes, combatir utilizando nuestras armas, usar el ordenador, valorar nuestras posibilidades y un sinfín de acciones combinadas alrededor de un argumento elaborado que sobre todo valorarán los trekkies ya que no influye en exceso en el juego.

¿El Star Trek definitivo?

Es difícil saber hasta qué punto aprovechará «Elite Force 2» las posibilidades de la serie, pero es innegable que la versión que hemos probado adolece de ciertos fallos. La ambientación y el entorno es inmejorable, pero la acción se resiente de un exceso de repe-



¿Sabías que...

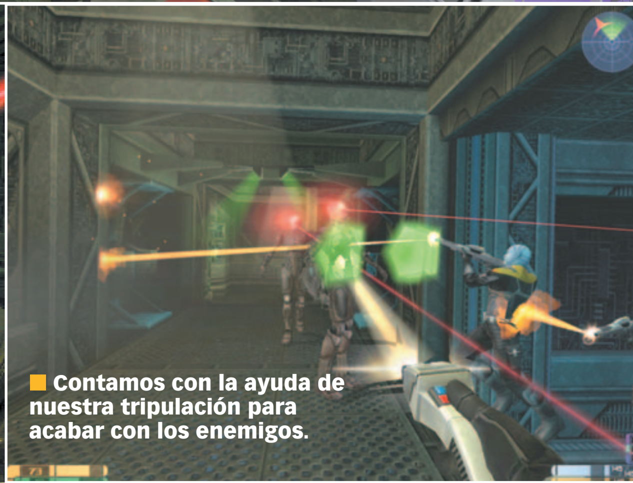
algunos de los actores que participan en las películas han prestado sus voces para doblar a sus respectivos personajes?





■ Los enemigos de final de fase son bastante originales. Para acabar con ellos hay que estrujarse la cabeza.





■ Contamos con la ayuda de nuestra tripulación para acabar con los enemigos.



■ El ordenador portátil es imprescindible para activar mecanismos bloqueados.

A qué se parece...



■ «Jedi Outcast» es un título en el que prima la acción, pero también hay que usar la cabeza.



■ El escenario de «Project Eden» es un gigantesco puzzle en el que hay que trabajar en equipo.

tición en los combates. Los enemigos son demasiado "planos", y la búsqueda de interruptores, pasadizos y ascensores acaba cansando en muchos niveles. Por otra parte, hay que reconocer que el juego pinta muy bien en cuanto a horas de entretenimiento. Los niveles son largos, los tiempos de carga entre zonas resultan irrisorios y quien guste de resolver los puzzles que pueblan el juego disfrutará de lo lindo. Amantes de llaves y pasadizos, seguidores sedientos de "Star Trek… mantened vuestra vista fija en «Elite Force 2» porque promete. Admiradores de «Jedi Outcast», abstenerse de realizar comparaciones.

J.M.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **RITUAL ENTERTAINMENT /ACTIVISION**
▶Género: **ACCIÓN**
▶Fecha de salida: **JUNIO**
▶Localización: **SÍ (voces y textos)**
▶Página web: ***www.st-ef2.com***

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Dos vampiras que querían mordernos un poco. Una pena que estuviéramos trabajando...

Un secreto a voces: «Unreal Tournament 2004» está en camino. Y esta vez, habrá vehículos y bases que defender.

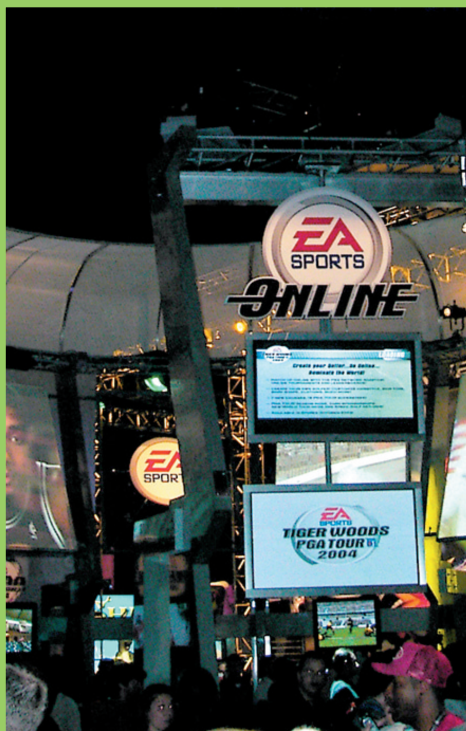




Humm, esto, que sí, de verdad, que estamos trabajando. No seáis tan insistentes, chicas...



F. Rooke, diseñador de «Tron 2.0» tras su entrevista con Micromanía.





Como era lógico y de esperar, Blizzard convocaba multitudes frente a su enorme stand.





J. Mechner y el equipo de «Prince of Persia». Nos prometieron que el juego será alucinante.

Así fue lo mejor del E3

El futuro se juega en PC

El PC la vanguardia en tecnología y diseño

¿Tienes un PC? ¡Enhorabuena! La novena edición del E3 ha demostrado que estás listo para disfrutar de juegos que van a romper todos los moldes. Pasa y entérate de todo.

Llegar hasta Los Ángeles desde España exige coger un par de aviones, como mínimo, y pasarse un buen montón de horas volando. No importa. Los tres días que dura la feria de videojuegos más importante del mundo hace que ese tiempo muerto se convierta en expectación pura. Todo E3 tiene su razón de ser, y este año no ha sido una excepción en la regla. Si la edición de 2002 marcó el cambio de rumbo que estaba tomando el diseño de los juegos en PC, con un «Doom 3» capaz de sacudir los espíritus más impasibles, ese camino se ha visto definitivamente trazado por un puñado de juegos que van a dar mucho que hablar en el futuro. Y, en especial, uno de ellos, que va a convertir todo lo que se ha visto hasta ahora en un simple "antes de". La prehistoria de los videojuegos va a quedar atrás, definitivamente, y con permiso de «Doom 3», gracias a «Half-Life 2». No ha sido el único, desde luego, pero sí el más importante cambio visto en esta feria, sobre cualquier cosa que se esperase en novedades. No dejemos atrás otros títulos clave de este E3 2003: «Max Payne 2», «Call of Duty», «The Movies», «Rome: Total War», «Commandos 3», «Jedi Academy», «Far Cry»... Un puñado de auténticas maravillas gracias a las que te vas a dar cuenta de lo bueno que es tener un PC. Te van a permitir plantearte cómo el futuro de los juegos se escribe en los compatibles. Cómo esa frenética carrera en la tecnología obtiene sus frutos. Y cómo vas a poder disfrutar de unas experiencias que, hace sólo unas semanas, parecían inimaginales. Bienvenido al futuro. ▶▶

10 razones para tener un PC

1 Para jugar a «Half-Life 2»
Insistiremos en este punto a lo largo de estas páginas. Pero sólo lo hacemos por el total convencimiento del radical cambio que va a representar en el modo de diseñar videojuegos.

2 Para jugar a «Doom 3»
Si no te convence la primera razón, quizás ésta sí. Si tampoco, bueno, no desesperes, nos quedan otras ocho para convencerte de la bondad del PC.

3 Para disfrutar del Rol
Sí, estamos de acuerdo en que el número de títulos dedicados al jugador individual es escaso, pero la calidad, por contra, es fantástica. No busques un «Neverwinter Nights» en consola.

4 Para jugar online
Las consolas se han lanzado al mundo online. Pero el PC las aventaja en experiencia, posibilidades, títulos disponibles. El ordenador sigue ganando.

5 Por la estrategia
Y es que no hay estrategia como la estrategia en PC. Sólo en tu ordenador verás algo tan profundo, completo y lleno de posibilidades como «Empires» o «Battlefield Command».

6 Por «Commandos 3»
Pyro ya avisó de que la última entrega de la serie sólo aparecería en PC. Y, además, promete ser la mejor de todas. Así que, la opción es bien sencilla.

7 Porque no tiene límites
Aceptado. El PC es una máquina capaz de fundir nuestros ahorros. Pero sabemos que podemos actualizar el hardware tanto y tan rápido como queramos. Potencia total.

8 Por la acción
En los últimos años, los pasos más significativos en la evolución de IA, gráficos y sonido han llegado por los juegos de acción en PC. Así de claro.

9 Por «Black & White 2»
Ámalo u odialo. Pero pocos talentos como el de Peter Molyneux han florecido en la industria. Y cuando se involucra en un proyecto, lo hace hasta las últimas consecuencias.

10 Por «Pirates!»
Que Sid Meier dé un paso al frente y sea capaz de examinarse a sí mismo y poner a prueba su prestigio con una versión del clásico, sólo pasa con el PC.





■ EA Sports cada vez más fuerte, tras la promesa online para PS2.

■ T. Ragaini, diseñador de «The Matrix Online». Nuestro director cree que era un agente...

Las Estrellas de una Feria

Dicen que Los Ángeles es una ciudad con glamour. Es cuestión de opiniones. En la nuestra, proviene de las estrellas. Y de estas ha habido unas cuantas en el E3. Si quieres glamour, descúbrelo en esta especial selección de joyas.

Bajo el techo del centro de Convenciones de Los Angeles, se han dado cita durante tres días desarrolladores, productores, distribuidores y, por supuesto, representantes de la prensa especializada de todo el mundo. La feria más importante del mundo del videojuego se ha venido celebrando ininterrumpidamente desde 1995, y desde entonces no ha dejado de crecer hasta convertirse en un evento multitudinario cuyas cifras son realmente abrumadoras. Sin embargo, lo que ha venido marcando, año tras año, las distintas ediciones del E3 han sido, por supuesto, los juegos.

En cada edición, un puñado de títulos ha permitido anticipar, prever, marcar y seguir tendencias y estilos, modos de crear juegos, ideas originales y rompedoras que, en ocasiones, han definido por completo un género, han desarrollado una tecnología o han creado escuela. Títulos que, con el paso del tiempo, han pasado a entrar en el exclusivo y nada accesible Olimpo de los clásicos. La serie «Quake», «Unreal», «Age of Empires», «Warcraft», «Commandos», «Max Payne»... La lista puede hacerse tan larga como queramos.

Este año, las expectativas eran altas. La anterior edición realmente alcanzó un nivel de calidad excelente, y era difícil prever lo que podía superar un listón que se había situado muy alto. Así que esa era nuestra labor. Ver, revisar, entrevistar, seleccionar, discernir y presentar aquellos títulos que están destinados a que disfrutes durante horas de diversión con tu PC. Capaces de enseñarte algo nuevo, único, excelente. Juegos que te harán soñar y creer en lo imposible. Obras de arte informático.

En algunos casos, lo hemos tenido bastante fácil, lo reconocemos. Basta con que termines de leer estas líneas y dirijas tu vista a la derecha de esta columna. «Half-Life 2» es una realidad. Todavía no formada en su totalidad, pero perfectamente definida. Y, creenos, si te decimos que lo que aquí vas a ver es sólo un pálido reflejo de la realidad.

La edición 2003 del E3 va a pasar a la Historia del Software. Acuérdate de esto. Ponemos la mano en el fuego por juegos como «Half-Life 2», que te van a llevar allí donde nunca has estado. Y lo mejor. Esto sólo es el comienzo.

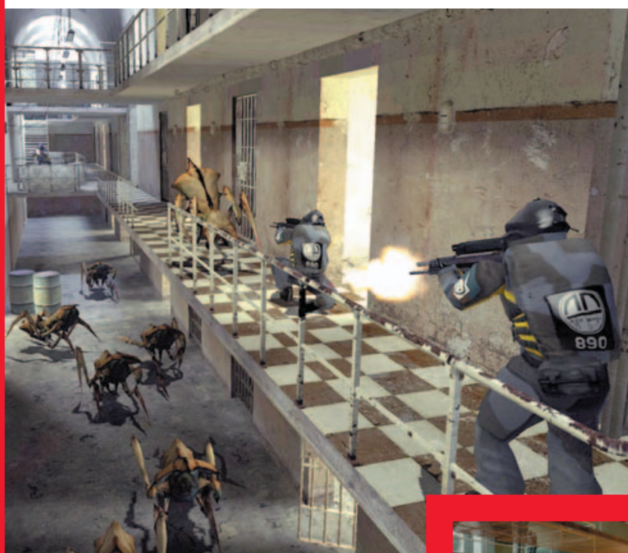




¡¡INCREÍBLE Y ALUCINANTE!!

HALF-LIFE 2

▶PC ▶VALVE ▶FINALES 2003 ▶ACCIÓN



Toda la jugabilidad de «Half-Life 2» se basa en una interacción total con el universo de juego, una simulación física perfecta para todo lo que nos rodea, y una IA asombrosamente real.

Sin duda, hay que considerar a «Half-Life 2» no sólo como la gran sorpresa del E3 2003, sino como la verdadera estrella de la feria, y no sólo para PC, ya que no hay nada, pero nada, que se le haya podido comparar en los títulos mostrados este año en Los Ángeles.

Valve ha roto, de forma literal, todos los esquemas del género y del diseño de juegos, basando la acción de la esperadísima segunda parte de «Half-Life» en una tecnología capaz de ofrecer resultados nunca vistos.

El uso de un sistema de simulación física brillantísimo, así como una IA de una calidad inigualable, forman el corazón de la jugabilidad. A ello se suma un motor gráfico sencillamente alucinante. Los escenarios de juego son enormes, descomunales, y están dotados de una interacción absoluta (de forma literal) con el jugador y los personajes secundarios y enemigos, y son sólo el telón de fondo del conjunto. So-



Irrepetible E3



■ «Half-Life 2» alcanza por momentos en su motor gráfico una calidad visual comparable a la de algunas películas de animación por ordenador.





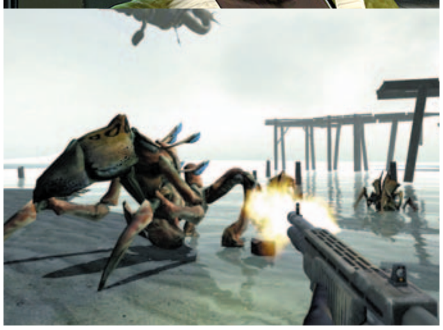
■ La comparación entre las posibilidades visuales del juego original y el motor gráfico actual, dejan bien clara la evolución brutal de la tecnología.

■ Las imágenes estáticas de «Half-Life 2» no llegan a hacen justicia a la calidad del título, ni en lo que se refiere a hacerse una idea de la jugabilidad.

■ La expresividad conseguida en las animaciones faciales es maravillosa. Transmite auténticas emociones por parte de los personajes.







bre ellos, modelos 3D asombrosos, de una calidad gráfica y visual prácticamente similar a la de una película de animación por ordenador. Todo junto, forma uno de los juegos más increíbles que hemos podido contemplar jamás

Podemos afirmar que «Half-Life 2» es completamente indescriptible y que hay que verlo para entender de lo que estamos hablando. Está llamado a convertirse en un nuevo clásico y a redefinir el género de la acción 3D, y el modo de hacer juegos, casi como «Doom 3». No lo pierdas de vista, porque va a ser algo inimaginable. Las imágenes estáticas de «Half-Life 2» no hacen verdadera justicia a la calidad del título, ni en el apartado gráfico ni en lo que se refiere a hacerse una idea sobre su jugabilidad. Lo que Valve está consiguiendo es, en la práctica, redefinir por completo las bases y esquemas del género, destrozando cualquier molde conocido.

LAS CLAVES DE LA FERIA

Una feria como el E3 no es un simple conjunto de juegos. Todo tiene su tempo, su ritmo, sus claves. Y éstas son las que han definido la edición de 2003.



¡Dios mio, qué maravilla!

Eso es lo único que pudimos pensar tras haber disfrutado de 25 minutos de auténtico éxtasis contemplando «Half-Life 2». Gabe Newell hizo de maestro de ceremonias del título de Valve, que va a destrozar por completo los esquemas de la acción.



¡Qué genio!

«Black & White 2» va a ser una auténtica obra de arte, con visos de diseño y acción verdaderamente épicos. Aquí, Peter, posando para Micromanía. Detrás, su criatura, le gasta una broma.



PS 2 – MGS 3

O sea, Kojima lo ha vuelto a hacer. Y es que lo que se vió de «Metal Gear Solid 3» promete convertirse en un nuevo referente para los chicos de PS2. Aunque, bueno, en PC, mejor no hablamos...



¡Vuelve, el clásico vuelve!

¡Sí, es el mismísimo Sid Meier! Y anuncia el retorno del mismísimo «Pirates!». Un clásico entre los clásicos que el genio de Meier pretende reverdecer. Asegura que está pensado para un jugador y que, quizá, pueda haber más "remakes" en el futuro.





Uno de los apartados más originales de este «Prince of Persia» es el uso de las "arenas del tiempo". Su poder mágico nos permite congelar, avanzar y retroceder en el tiempo unos segundos. Así, podemos evitar muertes seguras, accidentes y trampas, amén de prever malos encuentros.

UN FELIZ REENCUENTRO

Prince of Persia
The Sands of Time

▶PC ▶UBI SOFT ▶OCTUBRE 2003 ▶ACCIÓN/AVENTURA

Hace dos años Ubi Soft contactó con Jordan Mechner, el creador del primer «Prince of Persia» (para Apple II, ¡que no ha llovido desde entonces!), y le invitó a participar como asesor y coordinador en un nuevo proyecto basado en su "criatura" más querida. Mechner no estaba del todo convencido («Prince of Persia 3D», el último "homenaje" a su juego no le gustó demasiado), hasta que vió una demo de lo que sería «The Sands of Time». Entonces, se dió cuenta de que estaba justo ante la idea perfecta. El nuevo «Prince of Persia» ofrece una historia llena de magia, acción y aventura. Su modo de juego está basado en la posibilidad de hacer un "rebobinado" de la acción durante unos segundos, y ofrece un montón de horas para disfrutar.



Parte del equipo que ha diseñado «Call of Duty» trabajó antes en «Medal of Honor», lo que se refleja en el fantástico guión y en las secuencias cinemáticas. El comienzo de la campaña rusa es idéntico al arranque de "Enemigo a las Puertas".





Considerar «Doom 3» como una estrella cuando no se mostraba en esta edición del E3 puede ser exagerado. Pero el nuevo vídeo pasado en la feria realmente bastó para dejarnos boquiabiertos.



¡¡APOTEÓSICO!!

Doom 3

▶PC ▶ID ▶FINAL 2003 ▶ ACCIÓN

Reconocemos que es una de nuestras debilidades. Lo es desde la anterior edición del E3. En ese momento, id Software nos pareció algo así como un puñado de genios que insistían en superarse a sí mismos y demostrar que se podían hacer virguerías con el PC, más allá de la imaginación más desbordante.Y cuando supimos que el juego no estaría presente este año en Los Ángeles los demonios se nos llevaron. Pero, ¿cómo era posible? En fin, como Dios aprieta pero no ahoga, y Carmack es un tipo majo, editaron un vídeo del juego mostrando imágenes inéditas. Y sí, es sólo un vídeo pero... ¡qué vídeo! «Doom 3» va a ir más allá de lo que esperas. Mucho más allá. Y es que el talento no tiene límites cuando se le da alas.



Ben, el motorista más querido de la historia de Micromanía ha vuelto a echarse a la carretera. «Full Throttle: Hell on Wheels» era, realmente, el sueño de muchos aficionados al mundo de la aventura. Le hemos echado muchísimo de menos durante estos ocho años de ausencia.



¡¡DE CINE!!

Call of Duty

▶PC ▶ACTIVISION ▶OTOÑO 2003 ▶ ACCIÓN

Un juego de acción como «Call of Duty» impresiona. No tanto por tecnología (que también). No tanto por que sea un carrusel emocional (que lo es). Lo hace, sobre todo, por su estética cinematográfica, su ambientación, su inmersión en un entorno bélico sumamente cuidado... Y porque si te encantó «Medal of Honor», vas a disfrutar como una bestia. Palabra. Como en aquel, «Call of Duty» toma el cine bélico como referencia. En este caso, la demo presentada en el E3 reproducía, casi fotograma a fotograma, el impresionante arranque de «Enemigo a las Puertas». Pero el juego pretende ir mucho más allá. Podremos jugar tres campañas diferentes, con los bandos americano, inglés y ruso (la mencionada demo), tomando batallas épicas, como Stalingrado, por ejemplo, como telón de fondo. La acción bélica está llamando a tu puerta. Déjala entrar.







VIVO EN LA CARRETERA...

Full Throttle: Hell on Wheels

▶PC ▶LUCASARTS ▶OTOÑO 2003 ▶AVENTURA

Full Throttle» fue la portada del número 1 de Micromanía en su tercera época, así que no te asombres de que le tengamos tanto cariño. Y aunque no hubiera sido así, lo cierto es que se trató de un juego admirable. Ahora, su continuación pretende, y consigue, rejuvenecer la idea al tiempo que el género de la aventura. Su motor 3D, su cuidado guión, su aspecto irreverente y algo gamberro, su música (¿te gusta el rock?), y las ganas de echarnos de nuevo a la carretera lo convierten en un objetivo para la redacción de Micromanía, dispuesta a descubrir su lado "salvaje".





LAS CLAVES DE LA FERIA



Pero... ¡qué pasada!

Xbox ya tiene su buque insignia en «Halo 2». El público del E3 se volvió completamente loco con la continuación del juego más vendido para la consola de Microsoft el pasado año. Un auténtico "monstruo" que exprime toda la potencia técnica de Xbox. Las colas que se formaban en el stand de Microsoft para ver una demo que duraba poco más de quince minutos eran enormes. Hasta tal punto llegaba la expectación, que la compañía puso un cronometro continuo en marcha para informar al público de cuánto faltaba para el siguiente pase del juego.



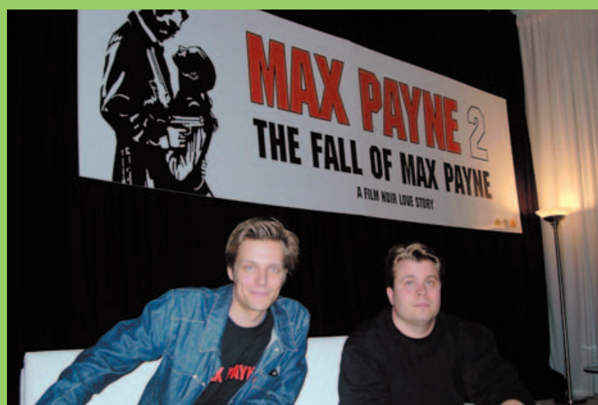
¡Y ahora, Nintendo!

Sony se quiere comer el mercado. Su anuncio de una nueva consola portátil deja claro que su próximo objetivo es desbancar a Nintendo.



¡A mi aire!

Pero Nintendo no se da por enterada. Al menos, eso afirmó Satoru Iwata, que asegura que seguirán siendo líderes en portátiles, y que ya tienen sucesora para Game Cube. ¡Para chulos, Nintendo!



Y sigue siendo el Rey...

¿Tiempo bala? ¿Quién inventó el tiempo bala? Sí, vale, "Matrix", pero... ¿Quién lo introdujo en los juegos de PC? ¿Eh? ¿Eh? Pues, sí, vuelve. «Max Payne 2» está en camino. Lo vimos, hablamos con Remedy y... Chico, ¡prepárate para una verdadera maravilla!

QUE NO PARE LA ACCIÓN

La acción sigue siendo un año más el género de preferencia de las compañías de desarrollo en todo el mundo y, no obstante, se las han apañado para conseguir una oferta muy variada con abundancia de ideas y propuestas.



XIII

Compañía: Ubi Soft
Fecha de lanzamiento: Septiembre de 2003
Lo que se espera de él: Su aspecto "plano" resulta revolucionario por su "look" de cómic, más propio de una aventura gráfica, combinado con un entorno totalmente 3D. Y es que se basa en el motor de «Unreal». Se trata de una de las propuestas más originales del género, aunque también de las más arriesgadas, sin duda.



Far Cry

Compañía: Crytek/UBI Soft
Fecha de lanzamiento: Invierno de 2003
Lo que se espera de él: Sin duda, uno de los títulos más impresionantes del género. Parece tenerlo todo: tecnología gráfica de vanguardia, una IA impresionante, gran jugabilidad, una historia absorbente, la posibilidad de manejar vehículos, un universo de juego brillante... En suma, un competidor directo para dos estrellas rutilantes como «Doom 3» y «Half-Life 2».



Halo

Compañía: Bungie/Microsoft
Fecha de lanzamiento: Invierno de 2003
Lo que se espera de él: La misma acción trepidante de Xbox con mayor calidad técnica.



El Retorno del Rey

Compañía: E.A. Games
Fecha de lanzamiento: Finales de 2003
Lo que se espera de él: Que sea tan divertido como lo fue «Las Dos Torres» el pasado año en PS2.



S.T.A.L.K.E.R.

Compañía: GSC Game World/THQ
Fecha de lanzamiento: 2004
Lo que se espera de él: Apabullante tecnología gráfica y de IA, aunque el diseño sea algo... extraño.

La acción ha sido uno de los dos grandes géneros que han dominado el universo del PC en el E3. Era algo de esperar. Los juegos de acción directa en primera persona, junto a los de acción táctica, vienen imponiendo su ley desde hace muchos meses.
Se ha dado la feliz coincidencia (bueno, quizá algo de información privilegiada también haya tenido mucho que ver, quién sabe) en que la tecnología gráfica se ha asentado como la base de algún desarrollo. Y, a partir de ahí, se está tomando el realismo extremo en lo visual, acompañado en ocasiones por excelentes motores de simulación física y de IA, como los mimbres para crear productos, cuando menos, atractivos, y en ocasiones, revolucionarios. Dos juegos, desde luego, van a marcar el camino a seguir: «Half-Life 2» y «Doom 3».
Pero a ellos, y en una línea de diseño basada también en los tres apartados mencionados previamente, encontramos que se une un sorprendente trabajo de los alemanes de Crytek: «Far Cry». Aunque el pasado año ya nos mostraron una demostración de la tecnología que utiliza el juego, basada en un motor de creación propia, «Far Cry» parece ser capaz de hacer frente a los dos monstruos de Valve e id Software.
Pero no todo debe ser revolucionario para tratarse de un trabajo espléndido. Miremos, por ejemplo, a «Call of Duty». Basa casi toda su eficacia en una ambientación magnífica y un diseño de niveles trabajado, dentro de unos cánones clásicos. Y los resultados están siendo franca-


Ken Kutaragi

"Sony anuncia oficialmente el desarrollo de una nueva consola. No es PlayStation 3. Estamos trabajando en una consola portátil..."



Breed

Compañía: CDV
Fecha de lanzamiento: Verano 2003
Lo que se espera de él: Acción a tope, vehículos y una fuerte apuesta por el modo multijugador.



Hidden & Dangerous 2

Compañía: Take 2
Fecha de lanzamiento: Septiembre de 2003
Lo que se espera de él: La originalidad del primer título de la serie, con mejor tecnología.



Shade: Wrath of Angels

Compañía: Black Element Software/Cenega
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2003
Lo que se espera de él: Un guión estupendo, una ambientación opresiva y un motor 3D muy potente.





Spider-Man 2

Compañía: Activision
Fecha de lanzamiento: 2004
Lo que se espera de él: Que continúe y mejore de forma espectacular la jugabilidad del original.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La que va a liar «Half-Life 2». No te puedes imaginar cómo es hasta que lo ves.
- Exactamente lo mismo se puede decir de «Doom 3».
- Que tecnología, física e IA sean, de verdad, la base de la jugabilidad en muchos títulos que van a romper moldes.

NO nos gusta

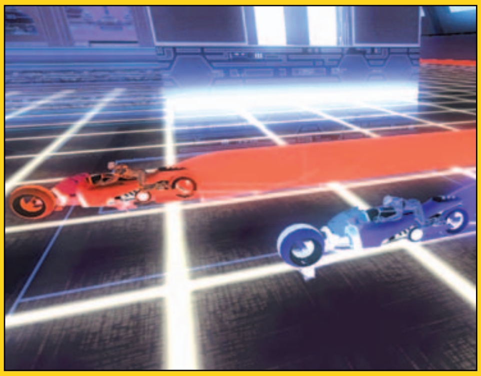
- Que otros muchos juegos crean que se vive sólo de la tecnología gráfica.
- Que, a estas alturas y con «Halo 2» para Xbox en marcha, en PC nos tengamos que "conformar" con el juego original.
- Que títulos excelentes como «Armed & Dangerous» pasen desapercibidos en E3.

Pain Killer

Compañía: People Can Fly/Dreamcatcher
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2003
Lo que se espera de él: Una gran sorpresa. Un título que hace de la acción directa su razón de ser y que posee un motor gráfico excepcional. Utiliza a tope el motor «Havok» para simulación física y lleva la interacción con los escenarios, en beneficio de la jugabilidad, a un nivel realmente alto. No busques argumentos. No los encontrarás.

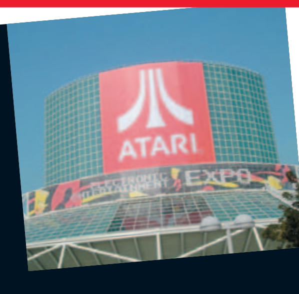
Tron 2.0

Compañía: Monolith/BuenaVista
Fecha de lanzamiento: Verano de 2003
Lo que se espera de él: El clásico del cine llega al PC, como aperitivo de una nueva película. Excepcional diseño gráfico y jugabilidad a prueba de bombas. ¡Que vivan las motos de luz!



mente de lo mejorcito del género. Se trata, sobre todo, de encontrar un nivel de diversión sobresaliente, y «Call of Duty» es de los mejores en eso. No dejemos de mirar a títulos como «Tron 2.0», un auténtico deseado para los fans de la película de Disney, cuya calidad se ha dejado en manos del experto diseño de los chicos de Monolith, que están consiguiendo un juego excelente, con un aspecto visual único y atractivo.
La lista de los mejores del género se completa con algunos de los juegos que podéis ver sobre estas líneas, «Spider-Man 2», «Pain Killer», «STALKER», «Hidden & Dangerous 2», sin olvidarnos de otros que, no por ya más conocidos, serán, ni muchos menos inferiores (más bien, todo lo contrartio), como «Thief 3» o «Deus Ex: Invisible War», que tienen visos de convertirse en leyendas, gracias a la sabia dirección de Warren Spector y el talento de los chicos de Ion Storm. Estos dos títulos van a dar mucho de que hablar. Ya lo verás dentro de unos meses. ¡Ah!, un último consejo. No te olvides de disponer de un buen equipo...

Casi 62.000 profesionales del videojuego, más de 80 países, 1.350 juegos, 400 compañías, 50.000 metros cuadrados... las cifras de este E3



LA ESTRATEGIA QUE VIENE

No parece que la originalidad sea la nota imperante entre los títulos de estrategia que las compañías preparan para este año, y es que muchas de las propuestas más destacadas son continuaciones o expansiones de títulos ya consagrados.



▲ **Empires Dawn of the Modern World**

Compañía: Stainless Software/Activision **Fecha de lanzamiento:** Octubre de 2003
Lo que se espera de él: Una nueva genialidad del creador de «Empire Earth». En esencia, coge la idea de su anterior título y la hace evolucionar en la jugabilidad, las opciones disponibles, las posibilidades tácticas y el diseño de unidades. No pretende explorar el apartado del uso del terreno y la orografía en su vertiente estratégica, sino de combate entre distintos tipos de unidades. Y, si lo que de verdad te gusta es este género, tenlo claro. Sencillamente, lo necesitarás en tu colección.



▲ **Rome: Total War**

Compañía: The Creative Assembly/Activision
Fecha de lanzamiento: Finales de 2003
Lo que se espera de él: Una serie ya mítica en la estrategia, se lanza al universo 3D con un motor genial.



▲ **Battlefield Command**

Compañía: 1C/Codemasters
Fecha de lanzamiento: Primavera de 2004
Lo que se espera de él: Probablemente el más complejo y exhaustivo juego en desarrollo en el género.



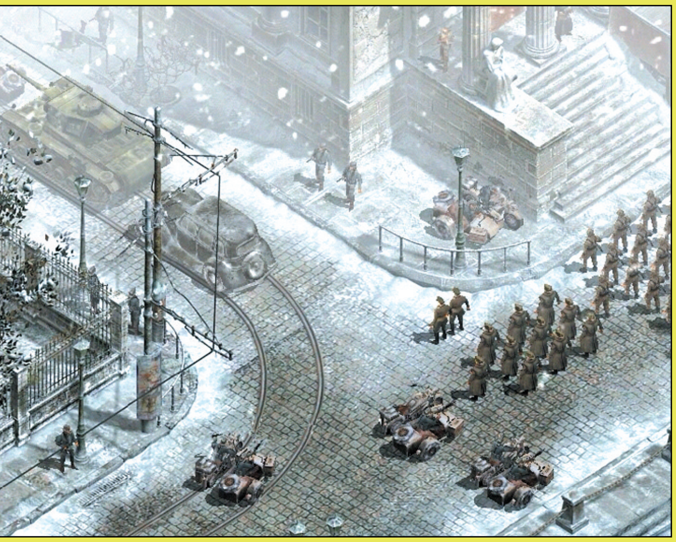
▲ **The War of the Ring**

Compañía: Liquid Entertainment/Vivendi
Fecha de lanzamiento: 2004 **Lo que se espera de él:** El Señor de los Anillos y «Battle Realms». Explosivo.

La estrategia. Ese género del que podríamos decir que pertenece por entero al PC. Que lo define como máquina de juegos, incluso. ¿Cómo ha estado la estrategia en el último E3? ¿Hacia dónde se dirige el género? Vamos a empezar haciendo unos comentarios muy poco habituales sobre un título verdaderamente sobrecogedor, pero del que no se ha visto absolutamente nada: «Pirates!». Centremos el tema. En los años 80 del pasado siglo, «Pirates!» se convirtió en uno de los títulos más originales, divertidos y adictivos jamás creados, en los ordenadores de 8 bit. Su creador, Sid Meier, creemos que es de sobra conocido por el gran público. Pues bien, la cosa es que Sid Meier anunció que «Pirates!» está siendo víctima de un "remake" a sus propias manos.
¿Tan importante es esta noticia? Sí, si tenemos en cuenta la trescendencia del juego en su momento, y que en la práctica Meier se está jugando buena parte de su prestigio y reputación con esta apuesta. Si por algo



La acción ha centrado *el grueso de los títulos presentados, además, ha impulsado la tecnología y el diseño de juegos, como nunca*





▲ Republic: The Revolution

Compañía: Elixir Studios/EIDOS
Fecha de lanzamiento: Verano de 2003
Lo que se espera de él: Una de las propuestas más originales de este año con un nivel de complejidad muy elevado y un motor gráfico potentísimo.

▲ Commandos 3

Compañía: Pyro Studios/EIDOS **Fecha de lanzamiento:** Septiembre de 2003
Lo que se espera de él: Que sea genial. Es de Pyro. Es «Commandos». Es español. Es... ¿hace falta seguir? La definitiva entrega de la serie será la mejor de todas, pues incluirá novedades en el diseño de la acción y un nuevo motor gráfico.



▲ The Movies

Compañía: Lionhead/Activision
Fecha de lanzamiento: 2004
Lo que se espera de él: La experiencia demuestra que los juegos de Peter Molyneux siempre merecen atención, más aún si poseen un planteamiento tan original como éste.



▲ Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía: Blizzard/Vivendi
Fecha de lanzamiento: Verano de 2003
Lo que se espera de él: Sobran las presentaciones con Blizzard. Es la expansión perfecta para «Warcraft III».

Y, además... procura no perderte algunos de los títulos que nombramos a continuación. Te podemos asegurar que se trata de juegos de gran calidad, capaces de satisfacer al usuario más exigente y experimentado: «Blitzkrieg», «Space Colony», «Chicago 1930», «Korea: Forgotten Conflict», «UFO: Aftermath», «HomeWorld 2», «Ground Control 2», «Sim City 4. Rush Hour», «Ghost Master», «Vegas. Make it Big!», «Rise of Nations» y, sobre todo, presta mucha atención a «Los Sims 2». Si eres "simadicto", te encantará.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- ▲ Que Pyro siga haciendo las cosas tan bien.
- ▲ La revolución que está causando en el género una serie como «Total War». Excepcional.
- ▲ El regreso de Rick Goodman. «Empires» promete ser genial.
- ▲ Que «Warcraft» esté más vivo que nunca con su expansión.

NO nos gusta

- ▼ Que salvo honrosas excepciones, el 90% de los juegos del género estén cortados por el mismo patrón.
- ▼ Que, pese a su calidad, haya tanto juego que perpetúe una serie. Más originalidad no estaría mal.
- ▼ Que se confunda la profundidad con la dificultad para jugar.

se distingue la estrategia es por la competitividad entre los grandes títulos del mercado. Y en este género, como en todos los demás, eres tan bueno como tu último trabajo (que se lo digan, si no, a John Romero). Bien, y ahora, centrémonos en los juegos "reales".
Varios nombres importantes surgen en este momento: «Empires», obra de Rick Goodman («Empire Earth»), parece uno de los títulos más fuertes y de calidad. Pero claro, si damos nombres propios, y hablamos de calidad, hay que hablar



Sid Meier

"Lo he querido hacer («Pirates!») porque muchos jugadores me lo han estado pidiendo desde hace tiempo. Y, sí, será un juego diseñado en 3D..."

de Pyro y «Commandos 3». Nosotros apostamos por el software español (no, por nada en particular). Pero atención a la lista, que no tiene desperdicio: «Warcraft III: The Frozen Throne», «The Movies», «Rome: Total War», «Battlefield Command», «Republic: The Revolution», «The War of the Ring», «Ground Control 2», «Rise of Nations»...
La estrategia está pletórica amigos, y la calidad se aúna a la originalidad. El género que mejor momento está pasando junto a la acción, en los ordenadores. ¡Larga vida al PC!

NO HAY SUPLENTES

Hablar de simuladores deportivos se está convirtiendo en un sinónimo de EA Sports. Este año no se va a invertir la tónica y una vez más los dominadores de la feria en este género fueron las nuevas entregas de sus series clásicas.





▲ EA Sports

Compañía: EA Sports
Fecha de lanzamiento: Finales de 2003
Lo que se espera de... ellos: Calidad técnica a raudales, cada vez más fidelidad a las reglas de todos los deportes más populares del mundo y una novedad especial para los usuarios de PS2: tendrán juego online en su consola. Pero, nos queda una duda. ¿Serán capaces, por fin, de conseguir este año la versión definitiva de «FIFA» en PC?

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- ▲ Que la serie siga mejorando técnicamente.
- ▲ Nuevas opciones para modos multijugador.
- ▲ Se rumorea que «FIFA» será una pasada.

NO nos gusta

- ▼ Que EA Sports parezca conceder más relevancia a PS2 que al PC.
- ▼ Los mejores en tecnología son los deportes puramente "yanquis".

JUEGOS SIN FRONTERAS

Confirmando la tendencia iniciada en los últimos años, el número de juegos online que se presentan en esta feria ha crecido masivamente con respecto al de anteriores E3. Y no sólo hay más cantidad, sino que la variedad de géneros tratados es también cada vez mayor.



▲ Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Compañía: Verant/Sony Online/LucasArts **Fecha de lanzamiento:** Verano de 2003
Lo que se espera de él: El esperadísimo juego de rol online basado en "La Guerra de las Galaxias" ha sido desarrollado por los creadores de «Everquest», lo que es toda una garantía de calidad.



▲ Mythica

Compañía: Microsoft **Fecha de lanzamiento:** Invierno de 2003 **Lo que se espera de él:** Parece inspirarse en «Everquest». ¿Una apuesta segura?



▲ Planetside

Compañía: Sony Online Entertainment
Fecha de lanzamiento: Junio de 2003
Lo que se espera de él: Una atractiva novedad en los mundos persistentes online. Acción total.



▲ Dragon Empires

Compañía: Codemasters
Fecha de lanzamiento: 2004
Lo que se espera de él: Muy ambicioso y técnicamente espectacular. Pero tiene duros rivales.

La aparente coincidencia de un número notable de títulos online en el E3 de este año, no debe ser tomada como tal en realidad. De coincidencia, nada. Desde hace unos años, varias compañías empezaron a darse cuenta del gran pastel que se estaban repartiendo algunos títulos que comenzaron en plan pionero, como«EverQuest» o «Ultima Online», y decidieron entrar al asalto, como un elefante en una cacharrería. Muchos de ellos no han sobrevivido al primer envite, y nos da por pensar que muchos de los actuales pretendientes al trono de la red tampoco lo van a tener fácil. Con nombres tan rotundos como «Star Wars. Galaxies: An Empire Divided» (por cierto, de los creadores de «EverQuest») o «World of Warcraft», la lucha va a ser feroz.

Las armas para contraatacar se basan en la originalidad, la tecnología, y muchas ganas de ofrecer un producto de calidad. Ahí tenemos, por ejemplo, los casos de «Dragon Empires» o «Mythica», de Codemasters y Microsoft, respectivamente, o el mismísimo «EverQuest II», que pretende reconquistar el trono de su predecesor, con una tecnología gráfica abrumadora.

Realmente interesante se perfila también «The Matrix Online», escrito por los Wachowsky y desarrollado por Monolith, pero como es imposible sonsacar ni el más mínimo detalle de su diseño y posibilidades a los responsables, de momento no deja de ser una bonita propuesta de futuro para 2004, de la que es imposible decir nada más.

THE MATRIX ONLINE

"No puedo hablar del guión, los personajes ni del diseño del juego. Sólo puedo decir que todo pasa después de la tercera película..."

Toby Ragaini.
Director Creativo de «The Matrix Online»



Everquest 2

Compañía: Verant/Sony Online
Fecha de lanzamiento: Invierno de 2003
Lo que se espera de él: La continuación de un juego tan exitoso como «Everquest» merece sin duda nuestra atención, y más si tiene un aspecto tan impresionante y promete una enorme cantidad de novedades. Eso sí, mucho ojo a los exagerados requsitos mínimos.



World of Warcraft

Compañía: Blizzard/Vivendi
Fecha de lanzamiento: Sin confirmar
Lo que se espera de él: Si tomamos la experiencia y habilidad de los chicos de Blizzard y la ambientación propia del universo «Warcraft» y las combinamos en un juego de rol online el resultado ha de ser, sin duda, una maravilla.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- El bombazo que (sospechamos) va a ser la adaptación del universo "Star Wars" al mundo online.
- Que el PC siga marcando la pauta en cuanto a juegos y diseño online se refiere.
- «World of Warcraft» se presenta como uno de los mejores y más divertidos, sin duda.

NO nos gusta

- Nos da la impresión de que, últimamente, los juegos online surgen como setas, y no todos van a sobrevivir.
- Lo de «Matrix Online». ¿Para qué poner los dientes largos si luego no te pueden contar cómo va a ser el juego?
- Que anuncien «Final Fantasy XI» para PC y sólo lo enseñen en PS2.



5 horas en espera *para ver «Half-Life 2»; 30 minutos para «Halo 2»; vídeos de «MGS 3» cada hora... Y «Doom 3» en un vídeo continuo...*

A TODA VELOCIDAD

A pesar de que con los años los juegos de carreras han perdido empuje, todavía podemos encontrarnos con perlas que demuestran que a la velocidad le queda mucho combustible.



Midnight Club II

Compañía: Rockstar/Take 2
Fecha de lanzamiento: Primavera de 2003
Lo que se espera de él: Un prometedor título que nos ofrece la oportunidad de pilotar los vehículos más espectaculares a través tres ciudades diferentes.



MotoGP 2: Ultimate Racing Technology

Compañía: Climax
Fecha de lanzamiento: Verano de 2003
Lo que se espera de él: Con una calidad técnica envidiable, el nuevo «MotoGP» reproduce las reglas del campeonato del mundo de motociclismo.



NFS: Underground

Compañía: EA Black Box
Fecha de lanzamiento: Principios de 2004
Lo que se espera de él: La nueva entrega de una serie mítica, como «Need for Speed», aporta una tecnología insuperable y un nuevo, y más radical, universo urbano.

Es justo decir que los juegos de velocidad no parecen encontrar su hueco en el mundo del PC. Títulos emblemáticos del género, como puede ser «Colin McRae Rally», nunca han ocultado sus preferencias por una salida anticipada en los distintos formatos existentes de consola (de hecho, «Colin McRae Rally 4» se encontraba presente en el E3, aunque en versión alpha únicamente disponible en Xbox).
No por ello el PC renuncia a unos pocos escogidos que parecen compensar con calidad suficiente su condición de "versión de". Entre ellos, los aquí representados: «Midnight Club II», «NFS Underground» y «Moto GP2: Ultimate Racing Technology». No serán muchas novedades, es cierto, pero también lo es que se trata de juegos buenos de verdad. Dentro de pocas semanas, incluso, ya podremos disfrutar de un par de ellos. Ve calentando motores.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La vuelta de una serie clásica como «Need for Speed».
- La calidad global en el género es muy buena, tanto en tecnología como en diseño.

NO nos gusta

- Precisamente, que haya juegos tan buenos, pero que sean tan pocos.
- Que casi todos los juegos importantes del género aparezcan antes en consola que en ordenador.
- Sony: ¿Para cuando un «Gran Turismo» en PC?

POCOS PERO SELECTOS

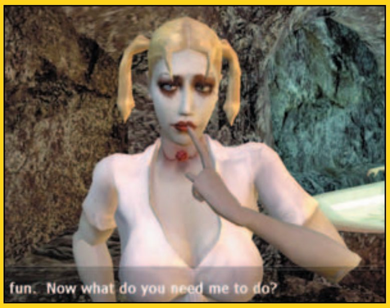
Este año no fueron muchas las novedades que esperaban en la feria a los aficionados al rol. Afortunadamente, la falta de cantidad se suplía de sobra con la abundante calidad de muchos de estos títulos entre los que destacan, un año más, los trabajos de Bioware.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide ▸



Compañía: Bioware
Fecha de lanzamiento: Junio de 2003
Lo que se espera de él: Una expansión imprescindible para uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.

Vampire: The Masquerade. Bloodlines ▸



Compañía: Troika/Activision
Fecha de lanzamiento: 2004
Lo que se espera de él: Un explosivo cóctel de acción y rol, mucho más logrado que el primer juego de la serie, y basado en el motor gráfico de «Half-Life 2». Casi nada...

Star Wars: Knights of the Old Republic ▸



Compañía: Bioware
Fecha de lanzamiento: Verano de 2003
Lo que se espera de él: De los creadores de «Baldur's Gate», y además está ambientado en el mundo "Star Wars". ¿Hay que decir más?

▾ D&D: The Temple of Elemental Evil

Compañía: Infogrames
Fecha de lanzamiento: Invierno 2003
Lo que se espera de él: Prometedora adaptación del universo «D&D» de la mano de los desarrolladores de «Arcanum».



En pocas palabras

SÍ nos gusta
- El nuevo «Vampire» puede ser genial.
- «Neverwinter Nights» animando el cotarro.
- Bioware y "Star Wars". La mezcla perfecta.

NO nos gusta
- ¡Muy pocas novedades!

EL CIELO ES EL LÍMITE

Las novedades se cuentan con los dedos de una mano, y las miras están puestas en «Lock On».



▴ Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Compañía: Microsoft
Fecha de lanzamiento: Julio 2003
Lo que se espera de él: La referencia en simuladores civiles.



▴ Lock On: Modern Air Combat

Compañía: Ubi Soft
Fecha de lanzamiento: Julio 2003
Lo que se espera de él: Un simulador espectacular, con una tecnología capaz de hacerle sombra al mismísimo «IL-2 Sturmovik».

En pocas palabras

SÍ nos gusta
- Pocos, sí, aunque realmente buenos.
- «Lock On» tiene visos de ser el nuevo rey del cielo.

NO nos gusta
- El género se nos muere. La cosa se reduce cada vez más, si no contamos las expansiones múltiples.
- No es buena señal que motores 3D creados para simuladores, se apliquen en otros géneros.

La evolución del Rol es un hecho evidente. Puede que guste, puede que no, pero cada vez menos títulos diseñados para un jugador aparecen en perspectiva en el mercado. El mundo online se ha ido apropiando, poco a poco, del género. Quizá no se ajuste totalmente a las reglas más puristas y el componente de acción sea importante, pero parece que el futuro en el Rol pasa por Internet. Afortunadamente, existe Bioware. Gracias a ellos tenemos juegos como «Knights of the Old Republic» en el horizonte, para un solo jugador. Y una novedad realmente sabrosa que entra también en este grupo es «Vampire: The Masquerade. Bloodlines», incluyendo también, claro está, sus opciones multijugador. Casi por sorpresa nos ha cogido el desarrollo de Troika, pero puede ser muy, muy bueno.
Como se suele decir, son pocos, pero bien avenidos. Y si el Rol es lo tuyo, ten por seguro que los juegos que aquí tienes, te van a saber a pura ambrosía por su calidad.

"«Prince of Persia 3D» fue el ejemplo de cómo partiendo de una buena idea, se puede llegar a un tremendo error en el diseño de un juego..."



Jordan Mechner

EL RESURGIR DE LA AVENTURA

La aventura parecía un género abocado a la desaparición, pero este año el E3 trae nuevos aires y catálogo de títulos sorprendentemente amplio que, eso sí, en muchos casos se decanta por continuaciones de las sagas clásicas del género.



Broken Sword: The Sleeping Dragon
Compañía: Revolution Software
Fecha de lanzamiento: Octubre de 2003
Lo que se espera: Una de las series clásicas del mundo de la aventura da el salto al 3D, y lo hace con una historia que promete ser tan absorbente como las de sus dos antecesores y una jugabilidad pasmosa, gracias a su interfaz.



Lara Croft. Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
Compañía: Core/EIDOS
Fecha de lanzamiento: Junio de 2003
Lo que se espera de él: Como agua de mayo llevamos esperando la nueva aventura de Lara Croft. Más oscura, más adulta, más tenebrosa y más atractiva que nunca.



La Gran Evasión
Compañía: SCi
Fecha de lanzamiento: Verano de 2003
Lo que se espera de él: Una perfecta adaptación de un clásico del cine, con un guión fiel a la película.



Beyond Good & Evil
Compañía: Ubi Soft
Fecha de lanzamiento: Octubre de 2003
Lo que se espera de él: La aventura más adulta e inmersiva del creador de «Rayman», Michel Ancel.

Y, además...

aunque no fuéramos capaces de preverlo, el género de la aventura vive una pequeña bonanza. Entre los juegos retrasados, los rumoreados pero no anunciados oficialmente y demás, se nos ha juntado un puñado de jugosas ofertas para los próximos meses. Entre estos juegos podemos destacar, a saber: «Jack the Ripper», «Atlantis Evolution», «URU: Ages beyond Myst», «Chameleon», «Cypher: Traitors Gate 2», «Law & Order: Dead on the Money» y, por supuesto, la nueva aventura de «Sam & Max».

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- **Ver caras conocidas y esperadas desde hace tiempo en las novedades del género.**
- **El regreso de Michel Ancel y su inimitable estilo en el diseño.**
- **Parece que la aventura se anima para los próximos meses.**

NO nos gusta

- **Lara sigue sin querer dar la cara en público, en su versión PC.**
- **Hemos jugado a «Broken Sword», en PC, con un pad. ¿Demasiado parecido a «Tomb Raider» o se trata tan sólo de una impresión errónea.**

La Aventura ha tenido una pequeña bonanza en este E3. No sería apropiado hablar de una recuperación total del género, pero es cierto que se han podido ver una serie de títulos que realmente merecen la pena. Alguno de ellos era largamente esperado, como «Broken Sword. The Sleeping Dragon», juego con el que Revolution da un giro radical a lo que fueron sus predecesores, dejando atrás la línea clásica de la aventura para entrar de lleno en el universo 3D. De hecho, es más parecido a «Tomb Raider», aunque con dosis menores de acción, que a cualquier otro título con el que se pueda comparar.

Y también es necesario hablar de dos juegos realmente interesantes. El primero es la adaptación de un clásico del cine: «La Gran Evasión». Está protagonizado por varios personajes, que entran en juego según las misiones a llevar a cabo, y posee un hilo argumental fiel a la película, y una estructura en su diseño de acción bastante original y divertida.

Como una novedad de lo más atractaivo hay que mencionar a «Beyond Good & Evil», título con el que el mercado recupera a uno de sus niños prodigio, Michel Ancel, creador de Rayman y artífice del auge de Ubi Soft en los años 90. «Beyond Good & Evil» pretende ser casi una película interactiva. Una vieja aspiración de los proyectos de Ancel, que parece haber encontrado su perfecto vehículo en un título diseñado con gusto, mimo y un espíritu artístico poco común en la mayoría de juegos del género.

¡¡Récord!! por tercer año *consecutivo nadie sabe nada del (no) cancelado «Duke Nukem Forever».*

Tiempo para la reflexión

E3

Han sido tres intensísimos días. Hemos visto de todo. Bueno y malo. Excelente y pésimo. Productos rompedores, unos, y terriblemente tópicos, otros. Es la esencia de la industria. Pero, en suma, ¿qué conclusiones se pueden sacar para el futuro?



Una, sobre todo, muy importante. Tu PC tiene una vida larga y fructífera por delante. Que nadie te convenza de lo contrario.
Este año parecía que la prensa, como el resto de visitantes del E3, iba a asistir a la ya más que manida dialéctica entre los partidarios de las consolas y los del ordenador. Que si los japoneses hacen esto. Que si el futuro de las consolas es online. Que si el PC es mejor para esto otro...
Vamos a entrar en el juego. Un juego absurdo que admite opiniones similares pero encontradas, según del lado del que vengan. Cuando lo que realmente importa son los juegos y, sobre todo, aquellos que son capaces de ir un paso por delante de los demás, digamos que el PC ha ganado la batalla de Los Ángeles en 2003.
Nada hay parecido a ciertos juegos para PC como «Half-Life 2», «Doom 3», «Max Payne 2», etc.

LA FORJA DEL FUTURO

De un año para otro las cosas cambian. A veces, de manera radical e inesperada. Así que es de lo más probable que en 2004 alguien dé una nueva sorpresa. ¿Serán las consolas? ¿Será, otra vez, el PC? Algo está muy claro. En líneas generales, la mayoría de títulos de renombre para cualquier máquina se encuentran en las segundas, terceras partes, y las series infinitas. Como todo, se pueden encontrar virtudes y defectos en ello. ¿Falta de originalidad? No es el caso. Algunas continuaciones realmente son títulos tan innovadores que no necesitarían apoyarse en un nombre ya conocido. En ciertos casos, algunas compañías directamente se han decidido por crear "remakes" de juegos históricos (los proyectos de Sid Meier y Jordan Mechner son dos buenos ejemplos de ello). En otros, se ha apostado por el mundo de las licencias: películas, libros, series de TV... Todo vale. O casi todo.
Aunque, en la práctica, sigue dando igual. No es más que un detalle anecdótico. Lo que importa es el talento y ese don, esa capacidad que resulta tan difícil de encontrar, de visualizar el futuro. De anticiparse a los demás.
En 1998 Valve inició el desarrollo de «Half-Life» sin ruido. Y cambiaron para siempre el mundo de la acción. Ahora, su nuevo proyecto tiene el mismo nombre, seguido de un número dos, pero es tan distinto del original que lo podrían haber llamado como quisieran. Y si Kojima llamara de otro modo a «Metal Gear Solid 3», otro tanto pasaría.

LISTO PARA DISFRUTAR

Vamos acabando, que nos quedamos sin espacio. En pocos meses, semanas incluso, vas a ver y jugar con productos que no ahora te puedes ni imaginar. Y que no te importe cómo se llamen. Confía en tu instinto. Confía en tu PC. Tu ordenador te va a proporcionar las experiencias más alucinantes que hayan podido pasar por tu imaginación. Nosotros hemos podido vislumbrar algunas, y estamos aún tan aturdidos por la impresión que no nos lo acabamos de creer. Quizá pecamos de un entusiasmo desmesurado. Pero hay impresiones que no se olvidan. El año pasado tenían un nombre. Éste tienen otro.
La única realidad es ésta: el PC es, hoy por hoy, la vanguardia en la creación de juegos. Todo lo demás no son sino mejoras sobre lo ya establecido por los genios de los ordenadores compatibles. Y si no confías en nuestra palabra, lo harás en tu propia experiencia. El futuro te alcanzará en breve.



■ No creerás que esa cara te está mirando directamente a los ojos. Pero lo hará. Desde tu PC. No imaginas lo que está a punto de llegar...

10 juegos que marcan el futuro



1 «Half-Life 2» Valve va a revolucionar el género, otra vez. Rompe esquemas, se adelanta a cualquier concepto, y se perfila como obra maestra y modelo a seguir.



2 «Doom 3» oficialmente ausente de la feria en una versión jugable, pero presente en espíritu (y vídeo). Tecnología punta, acción, terror y realismo. ¡Lo queremos ya!



3 «Commandos 3» Pyro sigue triunfando, y el software español se hace respetar. La última entrega de una serie ya clásica, se cerrará a lo grande, con una espectacular traca final.



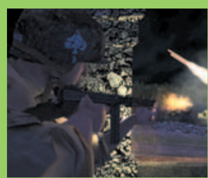
4 «Far Cry» tras su "premiere" el pasado año, ha demostrado ahora que su jugabilidad estará a la altura de su sobrecogedora tecnología gráfica y de IA.



5 «Rome: Total War» es, sencillamente, el juego que estaban esperando los buenos aficionados a la estrategia y los amantes de esta serie. ¡Espectacular!



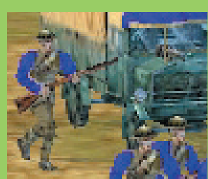
6 «Max Payne 2» es impresionante. Si te gustó el original, su segunda parte te dejará pasmado. Pero, de momento, no te lo podemos enseñar. Espera tan sólo un poco...



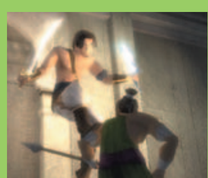
7 «Call of Duty» parece una segunda parte (no oficial, ni real, pero creado por gente del equipo original) de «Medal of Honor». Eso ya basta para dar una idea de su calidad.



8 «Black & White 2» promete ser épico. Más grande, nuevo, distinto al juego original. Una genialidad (más) de Molyneux y Lionhead, tan fascinante como divertido.



9 «Empires: Dawn of the Modern World» o el regreso de Rick Goodman tras arrasar con «Empire Earth». Se perfila como un número uno en su género. Un juegazo.



10 «Prince of Persia. The Sands of Time» ¡Qué bueno es que vuelvan los clásicos! Mechner se encuentra, otra vez, con su creación más celebrada. Y además muy original.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Republic: The Revolution

Novistrana te espera. Su sillón presidencial busca un ocupante, y Elixir Studios te propone una carrera política meteórica, para que te hagas con él. «Republic: The Revolution» intenta mostrar los entresijos de la política en una simulación meticulosa y detallada hasta el paroxismo. Para ello, una tecnología gráfica impresionante y una compleja ingeniería de IA se dan la mano. CoJuntas marcan las pautas de un juego que, junto a su enorme ambición, puede ser también uno de los más completos en sus posibilidades en el género de la estrategia política.

Tomb Raider
El Ángel de la Oscuridad

Lara, Lara. ¿Por qué te ocultas? ¿Qué secreto escondes, que no deseas compartir con nadie? Tus admiradores son legión. Te esperan. Te necesitan. Te desean...
Lara, Lara. No seas tan dura. ¿Crees acaso que te hemos olvidado? No lo imagines, siquiera. Simplemente, no acudiste a tu última cita, y decidiste posponerla un mes. Eso duele, Lara. Tus aventuras son lo primero para ti pero, ¿y para nosotros? En realidad, queremos acompañarte allá donde vayas. Déjanos hacerlo. Te esperamos el próximo 20 de junio. Esta vez, no nos des un nuevo plantón, dulce, y terrible, Lara.



ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber en qué nos basamos para pornele nota a un juego? Eso está hecho. Aquí puedes ver cómo trabajamos, están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Finales Alternativos

Antes, los juegos de acción no eran así... Quizá no sabías donde ibas a terminar, ni con qué enemigo ibas a medir tus fuerzas, pero tenías claro, –más o menos– cuál era el objetivo en cada fase. Ahora, hay realidades falsas, ficciones que imitan la realidad, fases ocultas y finales alternativos. ¿Cómo saber si he terminado? ¿Acaso se esconden más secretos y me los estoy perdiendo? ¡Qué dilema! Todo son incógnitas. Y lo peor es que encuentro cierto placer en la sensación. No puedo resistirme ante tal incertidumbre. Martillea mi curiosidad y, para saciarla, me empuja a regresar. He de entrar. Quiero ser reinsertado en "Matrix".

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.



LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

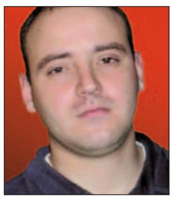
INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



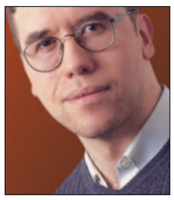
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Los Sims, Viking Invasion y Championship Manager 4.



JESÚS VILALLONGA
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia
A lo que juega: Indiana Jones, Enter The Matrix, BloodRayne



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, estrategia, acción.
A lo que juega: Indiana Jones, Freelancer y Vietcong



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Cassino, Inc., Trópico 2, Dungeon Siege



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: GTA Vice City, Vietcong, Viking Invasion, Enter The Matrix

LA CUESTIÓN DEL MES

Si en «Enter The Matrix» te dieran a elegir entre la píldora roja o la azul...¿cuál te tomarías?

- Jorge Portillo: La azul, sin dudarlo. La roja no, que me da ardor de estómago.
- Jesús Vilallonga: La roja. Mejor estar en el mundo real, aunque sea menos agradable.
- Juan Antonio Pascual: ¿Acaso no estamos tomando la píldora azul cada vez que jugamos?
- Gabriel Pérez-Ayala: Me tomaría las dos, para coger un colocón de los que hacen historia.
- Jacobo Martínez: Me tomaría la roja, seguro. Después me arrepentiría...



RECUADROS Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que el E3 de este año haya mostrado tantos y tan impresionantes juegos para PC: «Half-Life 2», «Call of Duty», «Black & White 2»...
- Que las chicas que han animado el E3 eran más guapas y sexys que nunca. ¿Cómo olvidarlas?
- Que "Star Wars" siga dando juegos tan espectaculares y prometedores como «Jedi Academy».
- Encontrarnos en «Vice City» con un juego tan amplio, divertido y lleno de posibilidades.
- Que «Enter The Matrix» ofrezca un guión paralelo al de la saga cinematográfica.

NO nos gusta

- Que «Colin McRae Rally 3», funcionando en PC, sea bastante inestable en la versión final del juego
- Que «Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» se haya retrasado unas semanas más.
- Que el tenis en el juego «Roland Garros 2003» esté recreado de manera tan poco intuitiva.
- Que haya que esperar a «The Matrix Online» para jugar en este universo con otras personas.
- Que id Software se haya limitado a mostrar en el E3 sólo un vídeo del anhelado «Doom III».

Índice de contenidos



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Age Of Mythology, PRO Race Driver

La roja. Mejor estar en el mundo real, aunque no sea de nuestro agrado.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Grand Prix 4, Colin McRae Rally 3, FIFA 2003

La azul, me encanta el bistec y el vino, no puedo pasar sin ellos.



Enter The Matrix

Lo que esperabas

Ya está aquí «Enter the Matrix». Hay que descubrirse ante los hermanos Wachowsky y reconocer que han diseñado una experiencia genial, junto a Shiny, creando justo el juego que se podía esperar de "Matrix". Un título imprescindible.

Por desgracia, no se puede describir lo que es Matrix. Hay que verlo para entenderlo. No lo decimos nosotros. Son palabras de Morfeo. Pero quizá es algo exagerado para explicar «Enter the Matrix». Al fin y al cabo hablamos tan sólo de un juego. ¿O no?

Sea como fuere, «Enter the Matrix» es toda una gozada de juego. Shiny, los Wachowsky, Warner y Atari han sumado sus fuerzas para crear un juego de acción realmente apasionante. Un título capaz de innovar allí donde, cada vez, es más difícil conseguirlo. El género de la acción en PC parece un territorio donde casi todo está explotado pero, la verdad, es que hasta la fecha sólo estamos rascando la superficie. Y «Enter the Matrix» es uno de los mejores y más claros ejemplos para confirmar esta teoría.

La referencia



MAX PAYNE

- **El uso del "tiempo bala" es mucho más exhaustivo y necesario en «Enter the Matrix».**
- **La interacción es mayor que en «Max Payne».**
- **«Enter The Matrix» permite jugar con dos personajes en niveles alternativos.**



Las fases de velocidad, tanto conduciendo como disparando, son bastante discretas y monótonas



Los mejores momentos en combate se dan cuando luchamos contra varios enemigos a la vez.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,2. GHz, Athlon 1.6 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Disco duro: **3,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 420, GeForce 4 Ti 4600, Radeon 9000** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox, PS2, GameCube** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Shiny Entertainment** ▶Editor: **Atari** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Número de CDs: **4** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya a la venta** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8311 ptas.)* ▶Página web: ***www.enterthematrixgame.com*** Interesante información, salvapantallas, fondos de escritorio, pantallas y vídeos. Visita recomendable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Protagonistas disponibles: **2 (Ghost y Niobe)** ▶Escenarios: **15 (Ghost, incluyendo entrenamiento); 13 (Niobe, ídem)** ▶Fases: **61 (Ghost, incluyendo nivel oculto); 58 (Niobe, ídem)** ▶Vídeo incluido (FMV): **1h. 12 min. (imagen real).** ▶Enemigos: **16 diferentes** ▶Armas: **10 (incluyendo el Logos)** ▶Modos de juego: **6 (Acción, Velocidad, Artillero en coche, Pilotaje del Logos, Artillero del Logos y Hackear)**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB MB** ▶Disco duro: **3.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB (DirectX 8.1)** ▶Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz o superior** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **3.5 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Conexión: **No requiere**





Trinity hace una aparición estelar en un espectacular combate con Ghost. Es una pena que Neo y Morfeo sólo lo hagan en las secuencias de vídeo real.

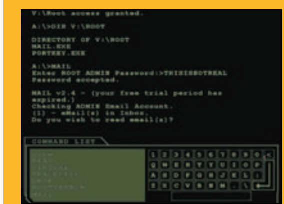


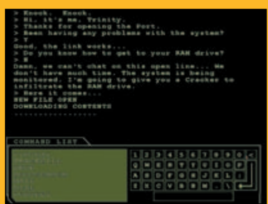
Los enemigos finales son muy duros. Exigen toda la experiencia adquirida.



¡Esto es Matrix! Balas silbando, tiempo ralentizado y muchos enemigos.

¡Entra en el sistema!





EL MODO "HACKEAR" es un complemento al juego que resulta tremendamente divertido de utilizar, al tiempo que potencia la ambientación y, ofrece la posibilidad de descubrir secretos y niveles ocultos, sólo disponibles a través de este apartado.

UNA CONEXIÓN A INTERNET no es imprescindible para usarlo, en un primer momento, pero los Wachowsky han escrito el guión para obligar al jugador a expandir la experiencia de juego a través de la búsqueda de códigos ocultos en páginas web, así que es algo recomendable.

SU DEFECTO es que se ha diseñado una sintaxis para su uso nada cómoda, y errar en un carácter nos obliga a rescribir las órdenes para acceder a las distintas partes del sistema. Un pequeño defecto que no enturbia, pese a todo, la diversión.

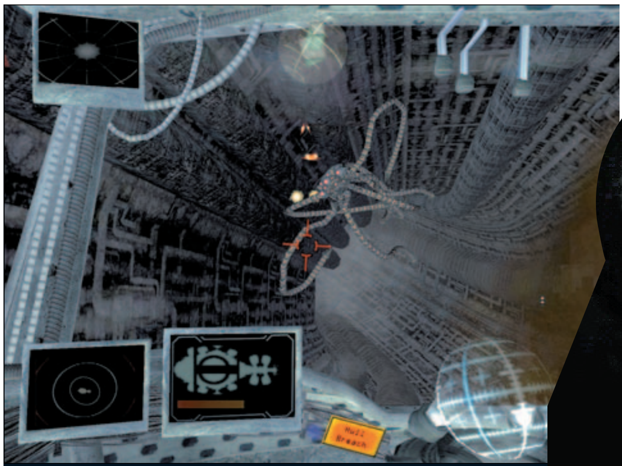
ES COMO ESTAR METIDO EN MATRIX. LA AMBIENTACIÓN, EL DISEÑO DEL JUEGO, LA VARIEDAD, LOS COMBATES… TODO OFRECE UN NIVEL DE CALIDAD ALTÍSIMO

Una historia completa

El juego comienza ya a ser bastante poco habitual en su planteamiento narrativo. Su guión se desarrolla de forma paralela a «The Matrix Reloaded». Lo más descriptivo sería decir que se trata de la historia de los actores secundarios de la película. Al tratarse de un guión escrito por los Wachowsky, encaja de forma meticulosa con la película allí donde ésta puede plantear algún interrogante al espectador, proporcionando información adicional a quien se haya jugado «Enter the Matrix». Los dos protagonistas siguen en ciertas fases un camino similar, pero en muchas otras se desarrollan también de forma paralela. Sus acciones se comprenden perfectamente una vez has acabado el juego con ambos, y demuestran que nada se ha dejado al azar en el diseño. Un gran punto a favor del conjunto, que se muestra tremendamente sólido en este apartado.

Acción y espectáculo

«Enter the Matrix» podría definir su acción como la del "más difícil todavía"; adagio siempre utilizado en el mundo del circo. Y es que realmente es todo un espectáculo circense –en el mejor y nada peyorativo sentido de la expresión–. Shiny ha creado un interfaz de usuario excelente. Tomando como punto de partida los controles básicos de un juego de acción en primera persona, la tecnología diseñada para «Enter the Matrix» pone todo de su parte para alcanzar una jugabilidad tremebunda. Las posibles acciones, movimientos y animaciones de los personajes se ponen en práctica de un modo muy sencillo, empleando apenas cuatro teclas. Se pueden combinar armas de fuego y com- ►►



■ La parte final es en los túneles. No son impresionantes, pero mantienen la tensión.



■ Los combates con agentes siempre acaban del mismo modo. Hay que huir o morir.

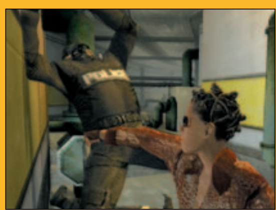


■ El uso de contras nos ayudará a eliminar a algunos personajes. Combina el foco con todo tipo de golpes.



Juégalo completo





JUGAR CON GHOST O NIOBE es algo más que una opción, ya que algunos niveles varían completamente su diseño, en función del personaje.

UN GUIÓN PARALELO se desarrolla en casi todo el juego. En algunas fases los escenarios son idénticos. En otras se ve la acción desarrollada en un mismo escenario pero por caminos distintos.

JUGAR LAS DOS OPCIONES es, por tanto, algo más que recomendable. Permite comprobar lo cuidado que está el guión, explicando todos los puntos oscuros que quedan si sólo acabamos el juego con uno de los dos personajes.

SU PRINCIPAL PROBLEMA ES LA GESTIÓN DE CÁMARAS DURANTE LOS COMBATES, EN ALGUNOS ESCENARIOS. ADEMÁS, LAS FASES DE VELOCIDAD NO SON MUY BUENAS

bos de artes marciales. Movimientos defensivos con acciones especiales. Y, claro, luego está el foco. La madre del cordero. La esencia de “Matrix”.

Enfoca y rompe las reglas

El foco. Ahí reside la grandeza del espectáculo que despliega «Enter the Matrix». En pocas palabras, es el conocido “tiempo bala” de «Max Payne» llevado al límite y casi al paroxismo. Se trata de un “poder especial” que nos permite romper las reglas del mundo virtual de “Matrix”. Podemos correr por las paredes, dar giros, saltos imposibles… El tiempo se ralentiza cuando lo activamos y, nuestro personaje es capaz de realizar exactamente los mismos movimientos increíbles que se ven en la película, mientras golpea, desarma, dispara al enemigo o, sencillamente, lo evita. Y es que hay enemigos realmente duros. Un consejo, nunca te enfrentes a un agente con intención de eliminarlo. Es imposible. Algún combate es necesario, pero se trata, básicamente, de maniobras de distracción. Niobe tiene uno muy relevante, y cuando lo juegues ya verás a qué nos referimos.

Pros y contras

«Enter the Matrix» ofrece la grandeza que se le debe pedir a una licencia de este calibre: hacerte sentir dentro del universo en que se inspira, de un modo efectivo. El juego se divide en varios



Una historia paralela

EL GUIÓN escrito por los Wachowsky para «Enter the Matrix» no responde a un diseño casual. Es una historia paralela a "The Matrix Reloaded" y que complementa a lo que se cuenta en ésta. Se puede decir que es la historia de los secundarios de la película, pero ayuda a obtener información del por qué en la película algunas escenas son como son.

ESCENAS DE LA PELÍCULA están integradas directamente en el juego. Además, los Wachowsky han filmado multitud de escenas exclusivas para el juego. Completando esto, secuencias cinemáticas basadas en el motor del juego, pero integradas también como parte del todo, ponen la guinda al pastel de uno de los mejores guiones que hemos disfrutado.



■ El guión parece a veces demasiado retorcido. ¿Vampiros en Matrix?



■ En algunos combates las cámaras se pueden volver locas. No te despistes.



■ Usar el entorno es fundamental para aprovechar las posibilidades del foco.



■ El rifle de francotirador resulta imprescindible en algunas fases.

modos perfectamente identificados. Casi todo es acción, pero existen fases que pretenden añadir un toque de variedad, como las de conducción o la final, (ya la realidad) a bordo de la nave logos. Y, aunque no están mal pensadas, desde luego no están a la misma altura que el resto. Y también existe un claro desequilibrio en la dificultad de las distintas fases. Lo más aconsejable es empezar en el nivel normal, con el fin de evitar acabárselo en un santiamén.

Buena tecnología pero…

El motor gráfico de «Enter the Matrix» es notable, pero no extraordinario. Que no mata, vamos, y presenta algunos errores evidentes, sobre todo de "clipping".
Lo que sí es una verdadera pasada es el apartado de audio. La banda sonora es magnífica y, tanto en las secuencias de vídeo como en la acción en tiempo real, el sonido 3D es espectacular. Interviene además en la jugabilidad, ofreciendo pistas para eliminar enemigos en multitud de ocasiones. De estar doblado al castellano habría sido perfecto.
Un buen detalle, que pone la guinda al pastel, es cuando "hackeas" el sistema sobre una partida grabada. Podrás encontrar secretos a tutiplén. El mejor, en la fase inicial de "hackeo". Permite abrir un modo "multijugador" simulado. Consiste en un juego de lucha en distintos escenarios y con varios personajes para dos usuarios sobre un mismo PC.
En suma, se puede decir de «Enter the Matrix» que es lo que estábamos esperando. Ni más ni menos. Espectacular, intenso, inmersivo, adictivo, irregular en ciertos apartados de forma y fondo, pero verdaderamente atractivo. Lo amarás o lo odiarás. Pero es "Matrix", en toda su plenitud. Ya sabes, si quieres entender lo que es "Matrix", tendrás que verlo tú mismo. Todo un soplo de aire fresco en el género.

F.D.L.

■ **ALTERNATIVAS**

BLOODRAYNE
Acción en tercera persona con efectos especiales, pero una ambientación muy diferente
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 85

JEDI OUTCAST
Otra saga cinematográfica en una de sus mejores adaptaciones al PC aunque no en relación tan directa.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Apasionante. Es Matrix. El complemento ideal de la película.

LO BUENO:
- ▲ Ambientación y guión magníficos.
- ▲ El uso del foco. Toda una gozada.
- ▲ Dos personajes con fases exclusivas.
- ▲ Magnífico interfaz de usuario.
- ▲ Hackear. Es divertidísimo.

LO MALO:
- ▼ La cámara, a veces se descontrola.
- ▼ Las voces están en inglés.
- ▼ Las fases de velocidad son peores.
- ▼ Fallos de textura con GeForce 4.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
94	NO TIENE



Grand Theft Auto Vice City

¡¡Menudo vicio!!

Sube el volumen de la radio, pisa a fondo el acelerador de tu descapotable y deja que la brisa marina te acaricie mientras se desvanece la silueta de la policía a tu espalda. En «Vice City» las leyes son sólo para los débiles.

Tras quince años a la sombra, Tommy vuelve a las andadas... Pero algo sale mal en su primera entrega y pronto tendrá que arreglárselas para encontrar un dinero que él no ha extraviado, mientras intenta prosperar en la ciudad de "Vice", un paraíso en el que el Sol se pone para dar paso a los neones de las discotecas. Coches de lujo, gente rica en bermudas, chulos piscina haciendo footing y negocios sucios por todos lados. Este es, en esencia, el argumento y el contexto en el que se desarrolla «Vice City». Un título que arrasó en PlayStation 2 y que con seis meses de diferencia llega a las pantallas de nuestros compatibles.

A pesar de la buena impresión que nos causó la primera versión del juego, inevitablemente nos asaltan varias dudas ¿Rendirá adecuadamente en equipos modes-

La referencia



GTA 3

- **La ambientación es completamente diferente. «Vice City» tiene una estética Miami muy marcada.**
- **El juego funciona de forma fluida y apenas da tirones gráficos, al contrario que «GTA 3».**
- **Aunque son juegos casi gemelos, «Vice City» propone aventuras más variadas y originales.**



El radar es muy útil para localizar objetivos primarios, pero no sirve para descubrir otras misiones.



La sensación de velocidad a lomos de una motocicleta es excepcional. ¡Qué más se puede pedir!

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 1900+, Athlon XP 2400+** ▶RAM: **512 Mb, 256 Mb** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 4200, GeForce4 MX 440** ▶CONEXIÓN: **No requiere**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Sí** (textos y manuales) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+18** ▶Estudio: **Rockstar North** ▶Compañía: **Rockstar Games** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** ▶Página Web: ***www.rockstargames.com/vicecity/pc*** contiene información, pantallas, trailers y parches…

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de vehículos: **Más de 100** ▶Actores secundarios: **Más de 30** ▶Armas disponibles: **Más de 30** ▶Misiones principales: **Más de 25** ▶Misiones extra: **Más de 45** ▶ Música: **Más de 100 canciones** ▶Soporte multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium III a 1 GHz** ▶RAM: **256 Mb** ▶Disco Duro: **1,2 Gb** ▶Tarjeta 3D: **32 Mb, DirectX 9.0** ▶Modem: **no requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP / Pentium 4 a 1.8 GHz** ▶RAM: **512 Mb** ▶Disco Duro: **2 Gb** ▶Tarjeta 3D: **64 Mb, DirectX 9.0** ▶Modem: **no requiere**





La lluvia es el único elemento que perjudica negativamente al óptimo rendimiento del juego, incluso en equipos potentes.



La policía de "Vice City" es bastante más agresiva que la de "Liberty".



Podemos escoger entre cinco vistas de conducción diferentes.

Nueve horas de música





LA BANDA SONORA de «Vice City» es uno de los pilares del juego. Sintonizando cualquiera de las ocho cadenas de radio disponibles disfrutaremos de las canciones más representativas de los ochenta, en total nueve horas completas de música en formato mp3.

CADA EMISORA cuenta además con su propio pinchadiscos –único e inimitable– con sus hilarantes cuñas publicitarias entre canción y canción. De entre todas ellas, destaca una emisora hispana cuyo éxito más sonado se titula "La vida es una Lenteja".

INCREÍBLE es la sensación de acompañamiento y ambiente retro que produce conducir acompañado de éxitos originales (cedidos por Sony Music) como "Billy Jean", "Run to You", "Video Killed the Radio Star" o "Bark at the Moon", por citar algunas.

LA LONGITUD, COMPLEJIDAD Y VARIEDAD DE LA TRAMA HACEN DE ÉSTE EL JUEGO MÁS ADICTIVO Y ABSORBENTE DE TODA LA LARGA SERIE «GRAND THEFT AUTO»

tos? ¿Será otra conversión descuidada? Resolvamos el misterio rápidamente.

¿Continuación o expansión?

A pesar de ser la continuación de «GTA3», «Vice City» no es un juego nuevo… pero tampoco es una expansión. En realidad, es un cambio ambiental y argumental, aderezado con mejoras técnicas y mayor jugabilidad. Tiene, en definitiva, más violencia, más humor para adultos, más guiños "retro" y cientos de horas de diversión no lineal, exenta de complicaciones cerebrales. La cosa pinta bien.

Como en anteriores entregas, cometer atracos, matanzas y piruetas es el camino que nos marca el juego para avanzar.

Robando vehículos nos desplazaremos a varias localizaciones de la ciudad, en las que cometeremos nuevas fechorías para ganar dinero. Ese será el camino más corto, pero también el más arriesgado, ya que en la ciudad de "Vice" la policía tiene un papel principal.

Si hacemos correr la sangre nos acosará un helicóptero, los SWAT, el FBI e incluso los agentes antivicio Sonny y Ricardo. Al más puro estilo "Corrupción en Miami", con barricadas y clavos en la calzada incluidos.

Una vez estemos un poco más rodados, y reuniendo el dinero suficiente, podremos comprar y visitar diversos establecimientos o edificios emblemáticos. Desde una tienda de ropa hasta unos estudios de cine para adultos, un centro comercial, un club de golf, la ferretería, varios hoteles y los puntos habituales de munición, reparación y pintura.

Algunos de estos edificios también servirán de pisos francos en los que podremos salvar la partida sin tener que regresar al hotel. Y todo ello en paralelo a la ▶▶



Cochecitos de golf, helicópteros, autobuses, lanchas fuera borda, camiones... En «Vice City» todo vehículo es manejable.



Las calles están plagadas de bandas a las que aniquilar.



Los efectos climatológicos y de cambio horario están muy logrados.

Las "otras" misiones





EL MAPA de "Vice City" está plagado de ítems fosforescentes que señalan la posibilidad de realizar misiones secundarias para obtener bonificaciones especiales. Si bien estas no influyen en la trama principal, ayudan a mejorar nuestros ingresos y puntuación.

LAS TAREAS opcionales van desde asesinatos múltiples, robos y persecuciones, pasando por misiones de "oficios" como taxista, conductor de ambulancia, policía o repartidor de pizzas, hasta la realización de piruetas a bordo de vehículos (de dos o cuatro ruedas).

COMPLETAR todas las tareas secundarias exige cientos de horas de práctica, ya que la dificultad en algunos casos es considerable. Afortunadamente, estos son los retos que pronuncian la jugabilidad de «Vice City» y hacen que nos quedemos sin remedio "pegados" a la pantalla.

consecución de las misiones que nos llevarán a resolver la trama principal, abriendo partes de la ciudad y descubriendo nuevos vehículos, armas y enemigos.

¿A qué precio?

Lo primero que destaca de «Vice City» es su magnífico rendimiento respecto a «GTA3». Sí, exige un equipo decente con una buena tarjeta gráfica, pero ahora ya no nos encontramos con parones inexplicables, y la ciudad se mueve a una velocidad más que respetable. Luces, destellos, reflejos y miles de transeúntes y vehículos pululan por todos lados. Además, contamos con un sistema de daños mucho más realista y divertido que el de su predecesor. Podemos perder por completo la chapa de nuestro vehículo al sufrir accidentes y los cristales saltarán en añicos tras varios impactos. Incluso, es

«VICE CITY» ES UN CAMBIO DE ESCENARIO Y DE ARGUMENTO, ADEREZADO DE MÚLTIPLES MEJORAS TÉCNICAS Y MAYOR JUGABILIDAD

posible disparar a los ocupantes a través de las lunas, pinchar los neumáticos a balazos o saltar del vehículo en plena marcha. Si a todo eso le añadimos un arsenal interminable de armas, vehículos y nuevas (y más complicadas) situaciones, tenemos el cóctel perfecto para pasarlo de infarto.

Todo un vicio

Sólo la fantástica banda sonora justifica el juego, pero lo cierto es que «Vice City» nos interesa sobre todo por su tremendo poder adictivo. Es la unión perfecta entre acción, velocidad y plataformas. Rebosa humor negro por los cuatro lados y se dirige básicamente a un público que busca el valor de la rejugabilidad, algo que ha caído en desuso en el mercado del PC. «Vice City» tiene un principio y un final, sí, pero quien quiera acabar con él tendrá que emplear mucho, mucho tiempo.

J.M.

Toma nota

Soberbio. Tiene ingredientes para gustar a todo el mundo.

LO BUENO:
- Endemoniadamente adictivo y jugable.
- La banda sonora... todo clásicos.
- Rendimiento óptimo en equipos medios.

LO MALO:
- Debería haber mayor actividad en la ciudad.
- Algunas texturas podrían mejorarse.

MODO INDIVIDUAL
94

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

GRAND THEFT AUTO 3
Robar, conducir y trepar en el mundo de la mafia. Idéntico a «Vice City» pero menos depurado.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

MAFIA
Ambientado en los años 30 americanos, su argumento y gráficos rozan el sobresaliente, aunque peca de lineal.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92

En la edición impresa, esta era una página de publicidad





Colin McRae Rally 3

Te gustará conducir

¿Eres un loco del volante?... ¿No? «Colin McRae Rally 3» puede hacerte cambiar de opinión. Diseñado a medida de los amantes de la velocidad, el juego ofrece, por encima de todo, una experiencia cercana a pilotar un coche real.

Colin McRae 3 llega al PC en un momento muy oportuno. Si exceptuamos la grata aparición de «Rallysport Challenge», los aficionados a los juegos de Rally no teníamos demasiados títulos de calidad entre los que elegir. Precedido por su éxito en consolas, esta versión no es, además, una simple traducción de código, sino un programa que intenta adaptarse al PC.

Espectacular y realista a la vez

«Colin McRae Rally 3» no es un simulador a la clásica usanza. Puede incluso despertar desconfianza en los primeros instantes. No podemos acceder a menús de configuración de vehículos, no hay muchos coches, –siete inicialmente– y los modos de juego se reducen a los de etapa independiente y campeonato. Pero, cuando nos

La referencia



GRAND PRIX 4

- **«Grand Prix 4» es más completo como simulador.**
- **«Colin McRae Rally 3» ofrece circuitos con mayor diversidad de condiciones.**
- **«Colin» es más intuitivo de cara a la conducción. Conocer el circuito no es tan importante como poner en práctica la habilidad una buena técnica.**



Cada tipo de superficie requiere aplicar distinta ténica en el pilotaje y una equipación adecuada.



Además del Focus hay otros vehículos oficiales que permiten realizar etapas independientes.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon 1,4 GHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **256 MB, 512 MB** ▶Disco Duro: **60 GB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9700, GeForce 4 TI 4600** ▶Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PS2, Xbox y PC** ▶Género: **Velocidad / Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (manual, textos y voces) ▶Edad recomendada: (ADESE) **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **Codemasters** ▶Editor: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Nº de CDs: **2** ▶Lanzamiento: **Junio 2003** ▶PVP Recomendado: **49,95 euros** *(7.479 Ptas.)* ▶Página web: ***www.codemasters.com***, información general del juego, pantallas, fondos de escritorio y records.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Coches: **7 disponibles inicialmente (más coches bonus y clásicos)** ▶Modos de juego: **2, Campeonato (sólo Ford Focus) y Etapas** ▶Rallies: **8 (España, Reino Unido, Grecia, EEUU, Japón, Suecia, Australia, Finlandia)** ▶Niveles de dificultad: **3 (normal, difícil y muy difícil)** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Pantalla partida (hasta 4 jugadores)** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon o Pentium III 750 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **3,5 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (32 MB, DirectX 9)** ▶Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon, Pentium 4 1,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **4 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4400** ▶Conexión: **No requiere**





El modelado del vehículo es tremendamente complejo. Los impactos deforman su estructura y provocan averías, influyendo en la conducción.



Los trazados del circuito y el entorno alcanzan un alto grado de realismo.



Al final de cada etapa se nos presenta un informe de averías.

Una etapa, un reto





LA SUPERFICIE de la pista nos la encontramos de todos los tipos y condiciones imaginables en un rally, incluso pueden variar en una misma etapa varias veces. Esto nos obliga a poner en práctica las distintas técnicas de conducción.

LA CLIMATOLOGÍA va a condicionar, no sólo el estado de la pista, también la visivilidad. La nieve, la lluvia o el polvo pueden dificultar la conducción y, pero al mismo tiempo, estos elementos recreados en diversos tramos, hacen más interesante y variada la conducción, como ha de ser en un rally.

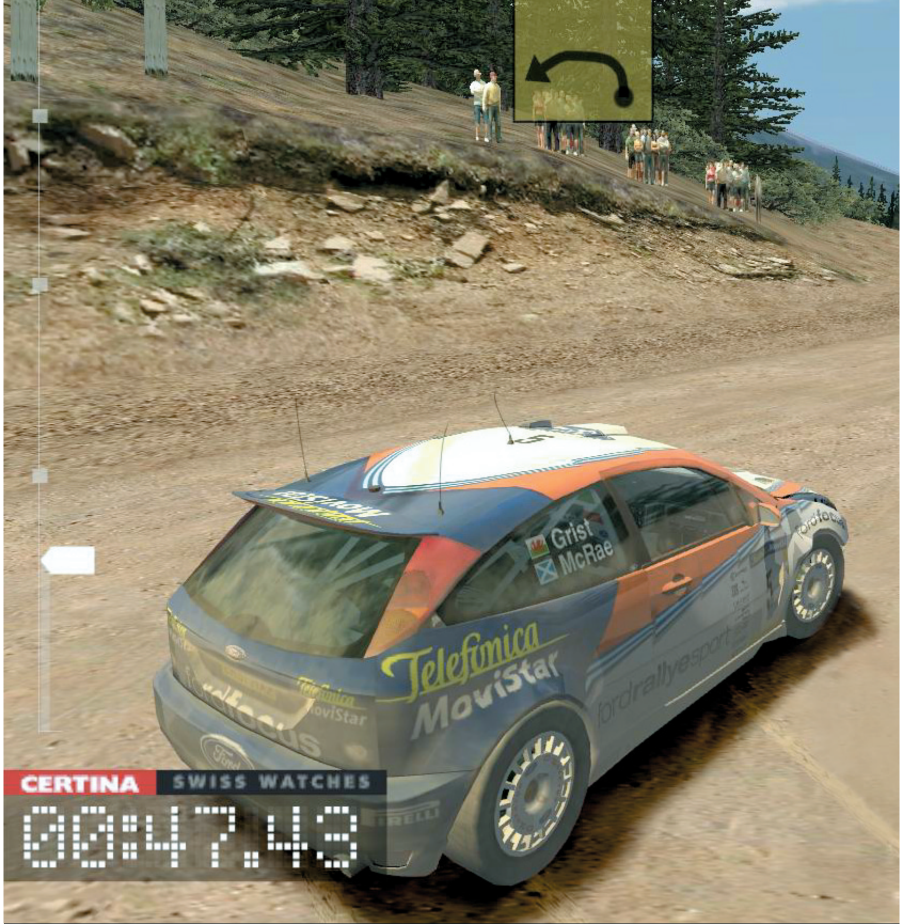
EL TIEMPO es el factor decisivo de cara a la competición. Antes de finalizar cada tramo se nos detalla en tiempo real nuestro crono con respecto al mejor en esa carrera. Esta indicación es muy importante, y de hecho tiene un referente en la realidad.

COMENZAR A JUGAR ES SENCILLO, DOMINARLO ES OTRA HISTORIA. A DIFERENCIA DE OTROS SIMULADORES, PODEMOS DISFRUTAR DESDE EL PRINCIPIO SIN RENUNCIAR AL REALISMO

ponemos al volante, comprobamos que transmite una tremenda sensación de realismo acompañada de una gran espectacularidad.
Para conseguirlo, Codemasters se ha volcado en lograr un aspecto audiovisual de alto nivel. Las gráficos cuentan con las opciones más importantes que se pueden aprovechar en un PC.
Destaca el minucioso modelado 3D, tanto de los coches como del entorno. Los coches son impecables. Únicamente, a los circuitos, se les pueden reprochar que revelan ciertos moldes típicos de los juegos de consola que no están del todo afinados. Los patrones de textura se repiten en exceso, la iluminación no afecta al entorno de manera tan realista como a los vehículos y a veces se aprecian pequeños fallos. Nada grave en todo caso.
Lo que es impecable es el sonido. «Colin McRae Rally 3» es uno de esos juegos por los que merece la pena hacerse con un sistema de altavoces para disfrutar del sonido 3D. Si nos atrevemos con el inglés podemos activar la voz de Nicky Grist, el propio copiloto de Colin McRae. Si no, en castellano suena muy bien, aunque el doblaje hubiera necesitado de un especialista, que hablase la vertiginosa jerga de los copilotos de rally, para que fuera posible anticiparse siempre a las curvas con suficiente antelación.

Pilotar, más que conducir

Precisamente, también de la complejidad del modelado se beneficia la simulación física el juego. Detalles como el de la nieve acumulada en las cunetas, que no tiene la densidad de un cuerpo sólido, o los cercos elásticos de algunos tramos, están muy bien resueltos.
En cada etapa podemos encontrarnos con distintas superficies y su influencia ►►



■ Hay que tener en cuenta los peligros que rodean el trazado de la pista, como los acantilados, barrizales y los aficionados situados en las cunetas.

Piloto e Ingeniero





LOS REGLAJES del vehículo pueden configurarse antes de cada prueba y practicar en un tramo típico del circuito. Amortiguadores, frenos, volante o chasis irán estando disponibles a medida que completemos más pruebas. En cualquier caso es fácil comprobar los efectos de cada ajuste en la conducción.

LOS DAÑOS en el vehículo están representados con minucioso respeto a su estructura y a las leyes de la física. Las colisiones pueden traducirse en graves averías y costarnos, o nuestra permanencia en la prueba o que no merezca la pena continuar.

LA TRAZADA del circuito no siempre resulta obvia. Hay que estar muy pendiente de la indicaciones gráficas. La voz del copiloto acompaña las indicaciones, aunque no siempre con la suficiente antelación como para que podamos reaccionar a tiempo.



■ En la superespecial, al final de cada rally, corremos contra otro vehículo.



■ En las escenas no interactivas se respira la atmósfera de competición.

en la conducción es también realista, condicionando el control, la respuesta del vehículo y la técnica que debemos aplicar al volante.
La hierba, las rocas, el barro y los charcos no son elementos decorativos. Igualmente, la climatología puede limitar la visibilidad y debe tenerse en cuenta.
Además, la experiencia de pilotaje es plena desde el principio y no exige un aprendizaje prolongado, aunque sí de práctica para sacar el mejor partido del coche en cada tramo.

¿Lo bueno si breve...?

El hecho de que el modo campeonato de «Colin McRae Rally 3» esté centrado en el piloto que da nombre al título y su vehículo, el Ford Focus RS WRC puede suponer que el juego nos sepa a poco. Y lo cierto es que peca de ser algo escaso en opciones. Hay pocos coches, sólo existen tres vistas de cámara en carrera: la subjetiva, la externa y la que se sitúa sobre el capó, y las repeticiones no tienen más que una cámara. Sin embargo, lo que más se echa en falta es un multijugador más completo; se limita a ofrecer partidas en el mismo ordenador, partiendo la pantalla. Otro inconveniente es que el código es algo inestable con algunas configuraciones.
Aun así, contando con estos inconvenientes, es un juego formidable, y quizá porque no hay demasiada competencia, una de las mejores opciones para los aficionados a los rallies.

S.T.M.

SE ECHAN EN FALTA MÁS COMPETICIONES Y MÁS COCHES. CON OTRAS OPCIONES ADICIONALES HABRÍA SIDO UN JUEGO REDONDO

Toma nota

Realista y espectacular, pero algo escueto en opciones de juego.

LO BUENO:
- La sensación de velocidad.
- El intuitivo control del vehículo.
- Los reglajes son fáciles de entender y aplicar.
- El modelado de coches y entorno.

LO MALO:
- Modo multijugador insuficiente.
- El campeonato sólo se puede jugar con el Ford Focus.
- Inestable y exigente con el hardware.

MODO INDIVIDUAL
86

MODO MULTIJUGADOR
51

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Centrado en el modo individual, **el multijugador es casi un accesorio.**

SOLO:
Lo mejor: La conducción es un placer.
Lo peor: Pocas competiciones, sólo un coche en campeonato.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Competitivo y emocionante al máximo.
Lo peor: Hay que compartir la pantalla y resulta incómodo.

■ **ALTERNATIVAS**

RALLYSPORT CHALLENGE
El rally se trata de un modo más cercano al arcade. Algo menos real pero con interesantes vehículos.
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 70

PRO RACE DRIVER
Basado en la categoría Gran Turismo las carreras son el eje central. Más velocidad, pero en circuitos de asfalto.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 87

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Trópico 2: La bahía de los piratas

Todo por el cambio

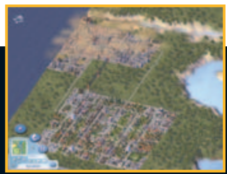
Sigue siendo «Trópico», pero... ¿una colonia de piratas, de los de verdad, con pata de palo y el loro al hombro? El cambio, suena bien. Una lucha por la supremacía en el Caribe y por sus riquezas, pero a riesgo de que nos "paseen por la tabla".



Pese a compartir nombre con su antecesor, «Trópico 2» no es una continuación propiamente dicha. Estamos ante un juego con una orientación bastante distinta. Si recuerdas, el primer título estaba también ambientado en una isla caribeña, –una república bananera para que nos entendamos– donde, ejerciendo de dictador debíamos hacer la isla lo bastante próspera como para poder mandar a nuestras anchas.

Bien pues ahora en «Trópico 2» encarnamos a un capitán pirata recién llegado a una isla cuya pretensión es la de establecerse como rico bucanero local. Después de algunos avatares, reuniremos unos cuantos desaprensivos, –lo suficiente como para acatar nuestras órdenes– y así, capturar algunos prisioneros y construir una recóndita guarida desde la que operar.

La referencia



SIM CITY 4

- **En «Trópico 2» es más complicado obtener ingresos, la única manera es abordar barcos.**
- **«Sim City 4» apuesta por el realismo, mientras que «Trópico 2» tiene un tono más cómico.**
- **«Trópico 2», cuenta con mayor número de modos de juego que nuestra referencia.**



Apenas hallamos recursos en la isla. Hay que salir a navegar y tomar el botín de otros barcos.

Piratas y esclavos

Tenemos por un lado los prisioneros, que constituyen la mano de obra y cuyo número tenemos que intentar aumentar constantemente. Por el otro, los piratas, que sólo quieren divertirse y beber rón, pero que son necesarios para hacerse con cualquier botín. Luego tenemos los parámetros tradicionales en cualquier juego de simulación: construcción, gestión del dinero, del número de habitantes, trabajadores en cada edificio... Pero la diferencia principal es que los recursos naturales no producen ingresos. La madera se emplea para construir, la comida, sólo es para comer y los minerales son para las armas. No hay manera "natural" de conseguir dinero. Bueno, sí que hay una, pero en eso reside la gran novedad del jue-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 MHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Mx 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia / gestión** ▶Idioma: **Castellano** (texto y voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Frog City** ▶Editor: **Gathering of Developers** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **49, 95 euros** *(8.311 Ptas.)* ▶Página web: ***www.tropico2.com***
Incluye descripción del juego, demo, fondos de escritorio, pantallas y foros

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Escenarios: **25 distintos, en 16 episodios que abarcan 60 años** ▶Personajes: **16 capitanes pirata disponibles** ▶Modos de juego: **3 (campaña, cajón de arena, escenarios)** ▶Editor: **Sí (de mapas)** ▶Multijugador: **No tiene**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 500Mhz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **16MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **10 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**



Toda una isla pirata

LAS LOCALIZACIONES son muy variadas y están creadas con un fino sentido del humor. Como uno de los objetivos es mantener contentos a los piratas, podemos colocar tiendas de patas de palo y loros, tabernas donde beber ron, posadas con ...digamos chicas de moral distraída y multitud de sitios más que cuentan con excelente detalle en las animaciones.

CONSTRUIR UN PUERTO es básico si queremos sobrevivir. Debido al curioso sistema económico de la isla, sin puerto no hay barcos, sin barcos no hay abordajes y sin abordajes no hay dinero. Así de simple. Hay seis tipos de barco, desde el bergantín hasta el gran galeón, y antes de zarpar tendremos que contratar a un firme capitán para hacerse cargo de la nave.



Podemos promulgar secretos, lo que amplía las posibilidades del juego.



«Trópico 2» cuenta con un editor de islas, no muy complejo pero suficiente.



Los datos de población, flota de barcos, cultivos son muy relevantes.



Hay que guardar especial atención a lo que los habitantes dicen necesitar.

CADA DETALLE ES EVOCADOR Y SIN PERDER DE VISTA EL HUMOR LOGRA MANTENER EL RIGOR DE LA SIMULACIÓN EN TODO MOMENTO

go: hay que salir al mar a hacerse con él. Construir un puerto, unos cuantos barcos en los que embarcarnos y salir a navegar es el único modo de hacer próspera nuestra economía. Y la verdad es que es un sistema que nos ha gustado, no sólo por lo original, sino por que nos descubre todo un reto.

Tiempo que invertir

Por lo demás «Trópico 2» es bastante convencional. La gestión es muy parecida a la de «Trópico»: iconos de construcción, información sobre dinero, madera, población, etc... que siguen requiriendo cierto aprendizaje en su manejo, aunque ahora están más claros. El cambio de ambientación ha propiciado también un nuevo rediseño en los gráficos que se ha aprovechado bien, mostrando edificios y unidades totalmente nuevas, y más refinadas.

Juegan en contra de «Trópico 2» cierta escasez de misiones: 16 en campaña y 9 en escenarios individuales, que se palia, en cierta medida, con un editor simple pero eficaz y el modo "cajón de arena" que permite adaptar la dificultad a nuestra habilidad, aunque más tarde las partidas pueden hacerse un tanto repetitivas.

Aún así, «Trópico 2» es una agradable sorpresa. Un juego al que, como todos los simuladores, hay que dedicarle tiempo, pero que a la larga resulta muy agradecido. Así que... ¡A beber rón!

M.J.C.

Toma nota

Un buen simulador, complejo pero repleto de detalles y de humor.

LO BUENO:
- El sistema de ganar oro es muy original y lleno de posibilidades.
- La gestión de piratas-prisioneros provoca situaciones muy divertidas.
- Los edificios son muy variados y la ambientación está lograda.

LO MALO:
- No tenemos apenas control sobre los navíos en los combates.
- Dominar el juego lleva su tiempo y puede hacerse algo repetitivo.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

SIMCITY 4
El mejor simulador de gestión, tiene ese gancho inimitable, además de infinitas posibilidades de ampliación.
▶Comentado en MM 97 ▶Puntuación: 87

TROPICO
El antecesor de «Trópico 2» queda por debajo en ambientación y modos de juego, pero mantiene la complejidad.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 70

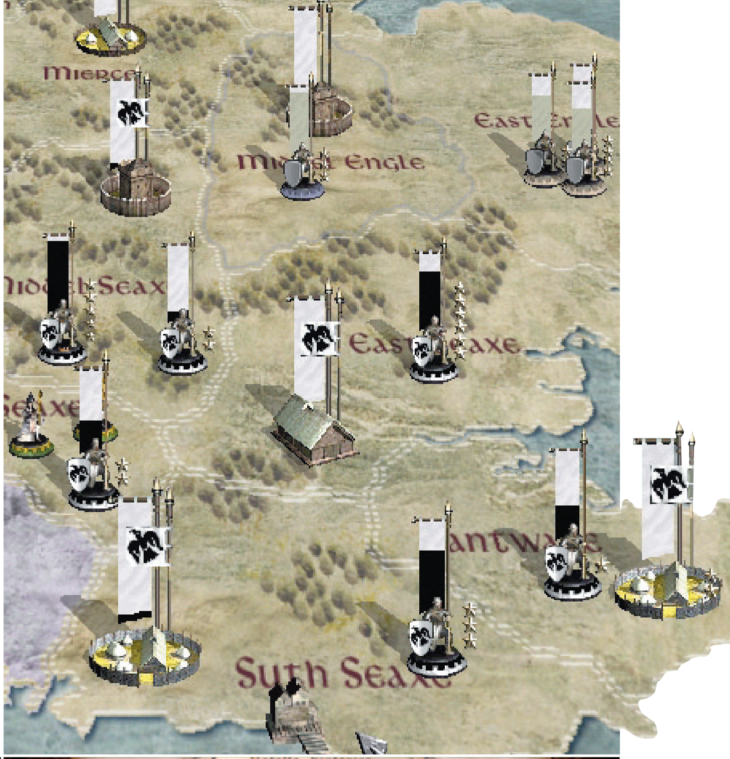
Review
A EXAMEN

Viking Invasion

EXPANSIÓN PARA MEDIEVAL: TOTAL WAR

¡Es bueno ser vikingo!

Antes de «Medieval», muchas cosas habían sucedido en las islas británicas. «Viking Invasion» te invita a descubrirlas. Y a disfrutar de una expansión excepcional. Bien diseñada, quizá no muy amplia, pero imprescindible.

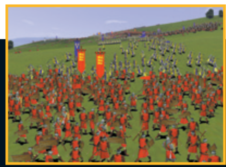


Se podría decir que un juego tan absorbente y divertido, y tan bien pensado, como «Medieval: Total War», no podía menos que merecer una expansión tan excepcional como la ofrecida en «Viking Invasion».

La estrategia se sitúa temporalmente en un período anterior al de «Medieval». Comienza en el siglo VIII y, emplazado en las islas británicas, recrea las incursiones vikingas en el territorio.

«Viking Invasion» no apuesta por la cantidad. Pese a ofrecer once civilizaciones, la mayoría, excepto los vikingos, siguen un árbol de tecnología y unas pautas muy similares a las del original. No obstante, está todo mucho más depurado, el mapa estratégico se vuelve clave y ya no es tan fácil progresar a base de batallas. El componente puramente estratégico, fuera del campo de batalla, es importantísimo. Más aún con los vikingos. Su peculiar estructura de unidades y recursos, así como las tácticas de avance y retroceso en la batalla, –propias de su naturaleza– les convierte en la facción más interesante de todas.

La referencia



MEDIEVAL: TOTAL WAR

- «Viking Invasion» mejora y depura muchos detalles, sobre todo los relacionados con el mapa estratégico, del original.
- La diferenciación entre unidades y tecnologías es bastante más evidente y marcada entre las civilizaciones de la expansión.
- «Viking Invasión» se puede quedar un poco corto en la longevidad de las campañas.



Capturar en plena batalla al líder enemigo repercute directamente en la moral de sus tropas.

«Viking Invasion» también se encarga de mejorar y corregir al original en numerosos aspectos tácticos. Incorporándose al juego como parte integrante del mismo se convierte en una campaña más. Eso sí, sólo permite ganar por conquista, (y no por objetivos) y añade una sola batalla histórica nueva. La cantidad, pues, no es lo importante. Pena del multijugador, que no varía en absoluto sobre el original. Pero las mejoras, pese a lo sutil, son vitales, y obligan a considerar a «Viking Invasion» como una adquisición imprescindible para los jugadores de «Medieval».

F.D.L.



Esta expansión tan sólo añade una nueva batalla histórica, en la que jugamos con los ingleses.

Toma nota

Imprescindible expansión, si te gusta «Medieval: Total War».

LO BUENO:
- La campaña vikinga, divertidísima.
- El equilibrio y diferenciación entre las nuevas civilizaciones británicas.
- Que además sirva para solventar pequeños bugs y mejorar el original.

LO MALO:
- Sólo añade una batalla histórica.
- No permite ganar por objetivos.

INDIVIDUAL 90

MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Es más rico en modo individual, **tanto en la batalla como sobre el mapa.**

SOLO:
Lo mejor: La campaña con los vikingos.
Lo peor: Apenas si añade variación en los modos de batalla.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Picarse con un rival humano.
Lo peor: Existen más posibilidades tácticas si juegas solo.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 440** Conexión: **Red Local**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Español** Edad Recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **The Creative Assembly** Compañía: **Activision** Distribuidor: **Proein** Número de Cds: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* Página web: ***www.totalwar.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pemtium II 350 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,7 GB, (con «Medieval» instalado)** Tarjeta 3D: **16 MB** Conexión: **56K**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad





X-Men 2 La venganza de Lobezno

Héroe en apuros

¡Ya ha llegado la amenaza mutante! El miembro más carismático (y peludo) de la Patrulla X es retratado en esta aventura de acción, en la que se enfrenta al difícil reto de estar a la altura de semejante personaje.

La reciente sucesión de películas inspiradas en personajes de cómics ha tenido como consecuencia previsible y recíproca la proliferación de juegos inspirados en éstas, entre los que, como en botica, hay de todo. «La Venganza de Lobezno» aporta sin duda buenas ideas y es muy fiel al espíritu del personaje, pero desgraciadamente su desarrollo técnico no está a la altura del que era un prometedor planteamiento.

El mejor en su trabajo

El sistema de juego de «La Venganza de Lobezno» responde fielmente al esquema de los juegos de acción en tercera persona, con abundancia de niveles para recorrer, muchos enemigos a los que enfrentarse, puzzles de escasa o ninguna dificultad y, por supuesto, los inevitables jefes de final de nivel.

La referencia



SPIDER-MAN

- **El sistema de juego de «La Venganza de Lobezno» no es tan variado.**
- **Sus gráficos son bastante inferiores a los de pudimos ver en «Spider-Man».**
- **El argumento de «La Venganza de Lobezno» es tan interesante como el de «Spider-Man».**



Las habilidades especiales de Lobezno están muy bien implementadas en el juego.

Dentro de este enfoque tradicional, el juego aporta algunos elementos, sino demasiado originales, sí bastante interesantes. Así, el argumento del juego, relacionado con el pasado de Lobezo antes de incorporarse a la Patrulla y sus orígenes como "Arma X", podría figurar dignamente como el guión de cualquier cómic del personaje, algo que los aficionados sabrán reconocer y apreciar en su justa medida. Además, también se ha puesto empeño en reproducir las habilidades especiales de Lobezno, con sus características garras de "adamantium", su regeneración, un modo sigiloso con el que puede emplear sus sentidos aguzados para explorar el escenario o un modo de furia salvaje, con el que se incrementa el daño de sus ataques.

Infomanía

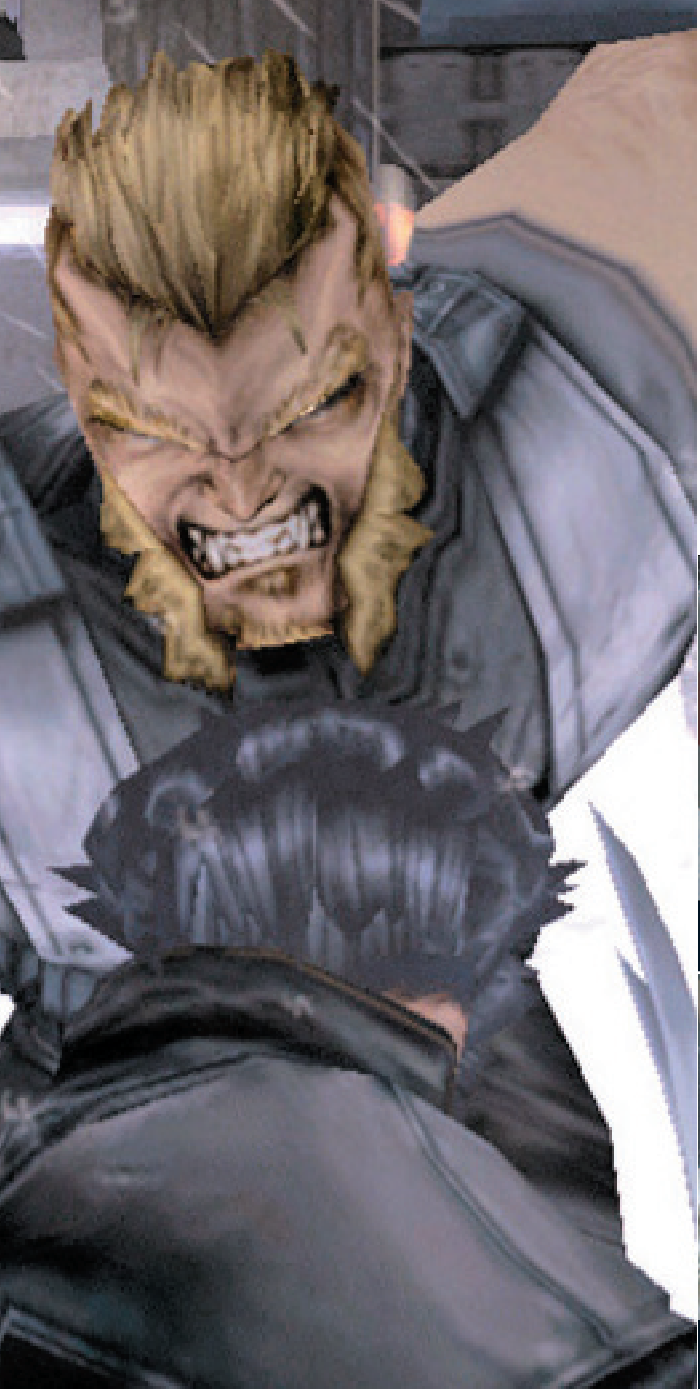
ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium IV 2,4 GHz** ▶RAM: **128 MB, 512 MB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶CONEXIÓN: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, GameCube** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (textos y manual) Inglés (voces)** ▶Edad recomendada (ADESE): **+13** ▶Estudio: **Gray Matter** ▶Compañía: **Activision** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs:**2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.wolverinesrevenge.co.uk***
Descripción del juego, pantallas, fondos y trailer del juego y la película

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de capítulos: **6** ▶Número de niveles: **24** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶DISCO DURO: **1,2 GB** ▶TARJETA 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶MÓDEM: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶DISCO DURO:**10 GB** ▶TARJETA 3D: **32 MB compatible T&L** ▶MÓDEM: **No requiere**



Un mutante incontrolado

EL SISTEMA DE CONTROL, a pesar de las opciones de configuración, resulta confuso si no se dispone de un pad. Esto es así, sobre todo, por la necesidad de estar ajustando la cámara permanentemente, lo que unido a los botones de movimiento y a los de ataque hace que sea imposible controlarlo todo con la rapidez que requiere un juego de acción.

LOS MOVIMIENTOS del personaje, además, son bastante imprecisos, ya que las teclas de movimiento se aplican con respecto a la orientación de la cámara y no la del personaje, como es habitual en los juegos de PC. Para colmo Lobezno se mueve a tirones, de modo que una tarea "sencilla" como cruzar un campo de minas, se convierte en una misión suicida.



La conversión no aprovecha el mayor potencial gráfico que ofrece el PC.



El sistema de cámaras no acaba de funcionar todo lo bien que debiera.



Los jefes finales están bien elegidos y los combates son emocionantes.



El modo de furia salvaje encaja muy bien con la personalidad de Lobezno.

LAS BUENAS IDEAS SE ALTERNAN CON LOS PROBLEMAS TÉCNICOS EN UN JUEGO QUE PODRÍA HABER SIDO MUCHO MEJOR

Sin embargo, todas estas buenas ideas no se han traducido en una realización técnica adecuada y, en la práctica, el juego padece la mayoría de los problemas que aquejan a las conversiones de consola a PC. Así, por ejemplo, el uso de las texturas es francamente mediocre y los modelos de los personajes –incluido el de el propio Lobezno– poseen un nivel de detalle que se queda corto.

A tres manos

En cuanto al sistema de control, como suele ser habitual en estos casos, el uso de un pad se vuelve simplemente imprescindible, porque, para poder jugar con el teclado necesitarías tener tres manos: una para moverte, otra para los ataques y las acciones y otra para poder controlar la cámara que, si la dejas a su aire, suele andar bastante perdida.

Si a esto le añadimos una inteligencia artificial que no pasa de ser justita y un sistema de combate excesivamente sencillo, nos queda un juego divertido y bien ambientado que probablemente encuentren entretenido tanto los jugadores ocasionales como los seguidores del personaje, pero que a los aficionados más veteranos, acostumbrados a enfrentarse con desafíos de mayor calado, seguramente dejará un tanto fríos. Sin duda nosotros "X-perábamos" más.

J.P.V.

Toma nota

Un juego con buenos detalles pero mal realizado técnicamente.

LO BUENO:
- El argumento está a la altura de los cómic de la Patrulla-X.
- Las habilidades de Lobezno están bien representadas.
- La música está acorde con la acción.

LO MALO:
- El control, sin un pad, es pésimo.
- El motor gráfico y el acabado visual dejan mucho que desear.
- La inteligencia artificial es pobre.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Buenas dosis de acción pero con menos énfasis en el combate.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 88

MAFIA
Un gran juego de acción, con un argumento intenso y absorbente, que reproduce el mundo de los gangsters.
▶Comentado en MM 93 ▶Puntuación: 92

Casino, Inc.

Un dios que sí juega a los dados

La fiebre del juego se ha apoderado de la ciudad y todo incauto, juerguista o tahúr sale a las calles dispuesto a dejarse hasta la camisa. ¿Quieres un pedazo del pastel? La competencia es dura y los riesgos altos.



Situado cronológicamente en la década de los setenta, la nueva propuesta de Konami nos permite levantar de la nada un floreciente casino y convertirlo, poco a poco, en el alma de la ciudad hasta desbancar a cualquier competidor con todos los medios a nuestro alcance.

Todo por la pasta

A pesar de su acabado gráfico desenfadado y colorista, el juego posee un argumento y un desarrollo destinados claramente a un público adulto. Nuestras tareas son muy variadas pero tienen un único fin: ampliar nuestro negocio a cualquier coste. Nos ocuparemos, por ejemplo, del diseño de los interiores, de encontrar y adiestrar a nuestros empleados, de promocionar los eventos especiales y, en general, de atraer toda clase de clientes, a ser posible "primos", a nuestras puertas.

La referencia



SIM CITY 4

- **En «Casino, Inc.», tomaremos el control de uno o varios casinos, y no de ciudades enteras.**
- **La necesidad de microgestión se acentúa más en «Casino, Inc.» que en «Sim City 4».**
- **«Casino, Inc.» ofrece menos opciones de juego.**



La gran cantidad de personajes en pantalla dota a «Casino, Inc.» de un enorme dinamismo.

El nivel de complejidad resulta adecuado sin llegar a ser excesivo, gracias sobre todo a las tres ciudades incluidas que representan los tres niveles de dificultad disponibles. Estos escenarios se dividen a su vez en objetivos sucesivos que tendremos que cumplir para abrirnos paso a nuevos elementos del juego. Los usuarios menos expertos cuentan incluso con un tutorial, sencillo pero efectivo, que los introducirá cómodamente en las complejidades del interfaz

Quién es quién

Uno de los encantos del juego es la abundancia de personajes, cada uno con su propia actitud y realizando acciones totalmente diferentes, desde un empleado descontento que decide robarnos, hasta un borrachín

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1.2 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 64MB** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (manual) **inglés** (textos y voces) ▶Edad recomendada: **+18** ▶Estudio: **Hothouse Creations** ▶Compañía: **Konami** ▶Distribuidor: **Konami** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39.95** (6.647 ptas.) ▶Página Web: ***www.casinoincgame.com*** Descargas de salvapantallas y "demo" interactiva. Se actualizará con parches y descargas, periódicamente

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de escenarios / niveles de dificultad: **3** ▶Modos de juego: **2 (tutorial / campaña)** ▶Número de personajes: **120+** ▶Número de atracciones: **50+** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **1,1 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1,1 GB** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 32 MB** ▶Módem: **No requiere**



Uno de los nuestros

LA DURA COMPETENCIA nos obligará en algún momento a encomendar algunas tareas indiscutiblemente apartadas del lado de los ángeles. Si los demás casinos se ven perjudicados nos enviarán saboteadores que intentarán robar nuestras ganancias de las mesas de juego, organizar peleas en nuestro local e incluso liarse a tiros con todo el que vean.

COGIDOS A TIEMPO y con las manos en la masa, podremos "convencerlos" de que pasen a nuestro lado, devolviendo así la pelota a nuestros adversarios; esta es la única forma de incluirlos en nómina. Por desgracia para que sean efectivos habremos de controlarlos directamente, y eso significa dejar de un lado el resto de nuestro negocio.



El sistema resulta muy eficaz a la hora de mostrar los estados de ánimo.



El juego incluye también localizaciones en exteriores.



Los gráficos resultan muy alegres y repletos de colorido.



El catálogo de personajes diferentes es bastante elevado.

«CASINO, INC» OFRECE VARIEDAD DE OPCIONES Y UN DESARROLLO INTERESANTE, PERO RESULTA BASTANTE POCO ORIGINAL

con ganas de bronca, pasando por toda una convención de imitadores de Elvis. Todos ellos, por supuesto, tienen sus necesidades que habrá que satisfacer, ya sea juego, bebida, alojamiento o, por qué no, sexo.
Otra característica interesante de «Casino, Inc.» es su acabado gráfico. Desde las primeras animaciones, el aspecto general del juego es limpio, cuidado y acertado en casi todos sus apartados. Aunque las vistas de cámara están limitadas a cuatro niveles de "zoom" y el control de la cámara es algo confuso al principio, el entorno es perfectamente sólido, repleto de color, lleno de detalles y agradable a la vista. El sonido es bueno aunque, eso sí, no refleja el propio de la década. Además, los modelos y animaciones de cada tipo de personaje son suficientemente variados lo que consigue que el juego no se vuelva repetitivo. La interfaz es adecuada, y todas las opciones están siempre perfectamente localizables, pero su punto flaco estriba en que según crece nuestro negocio, más a menudo nos veremos sobrecargados a la hora de responder a cada evento que tenga lugar. Por otra parte, una lamentable omisión es la de un modo multijugador, con la que un título con tantas virtudes podría llegar muy lejos.
Parece, en fin, que Konami ha lanzado un programa no especialmente original, pero, eso sí, con grandes dosis de calidad.

C.V

ALTERNATIVAS

CASINO EMPIRE
Un titulo título bastante parecido, aunque de inferior calidad, al juego de Konami.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 50

SID MEIER´S SIM GOLF
Un concepto similar y un entorno igualmente colorido, esta vez al frente de un campo de golf.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 88

Toma nota

Un simulador con grandes cualidades, pero poca originalidad.

LO BUENO:
- ▲ El entorno gráfico, sin ser revolucionario, es muy agradable.
- ▲ La dinámica del juego permite una rápida y total inmersión.
- ▲ La multitud de personajes y situaciones diferentes.

LO MALO:
- ▼ Avanzada la partida, la acción puede resultar confusa.
- ▼ Falta un modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL
73

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



F1 Challenge 99-02

Nostalgia a 350 Km/h

Toda la fuerza de los cuatro últimos Campeonatos del Mundo de F1 está presente en este juego que combina realismo con calidad gráfica. Que bien, sí, pero nosotros seguimos preguntándonos, ¿dónde está Fernando Alonso?

La Fórmula 1 ha resurgido de sus cenizas este año y EA Sports aprovecha el tirón con esta revisión de «F1 2002» en la que se han incluido los datos oficiales de las cuatro últimas temporadas. Lamentablemente no se incluye la temporada en curso, que además del realismo contextual tan apreciado por los fanáticos del género, tendría el interés de Fernando Alonso al volante de un monoplaza competitivo.

Realismo asequible

La primera impresión que nos causa «F1 Challenge 99-02» es el elevado realismo en la física de la tracción. A pesar de ello la curva de aprendizaje sigue siendo tan excelente como en la entrega anterior, con ayudas al pilotaje para los novatos y un ejemplar control con el teclado. La IA es agresiva, los pilotos controlados por el ordenador recurren al "rebufo" y anticipan nuestras maniobras. La sensación de velocidad, por su parte, es demoledora gracias a la optimización del motor gráfico, que además nos regala la vista con sombreados por píxel y reflejos muy definidos. La puesta en escena nos ofrece cámaras para todos los gustos, con la primicia de una perspectiva cenital alucinante y la estupenda animación 3D de los mecánicos en los boxes. Las novedades con respecto al original no son, en fin, espectaculares, pero sí suficientes para convencer a sus fieles, que seguirán apreciando el magnífico tacto del teclado y el extraordinario rendimiento gráfico sin necesidad de tener un PC de última generación.

A.T.I

La referencia



GRAND PRIX 4

- **«Grand Prix 4» supera a «F1 Challenge 99-02» en todas las facetas técnicas.**
- **Su sistema de ayudas hace que «F1 Challenge 99-02» resulte más asequible para los pilotos con poca experiencia.**
- **«Grand Prix 4» exige un desmesurado nivel de hardware, mientras que «F1 Challenge 99-02» es más comedido con los requisitos técnicos.**



En los accidentes se aprecia el elevado realismo de la simulación física del juego.



Las repeticiones instantáneas son apasionantes gracias, sobre todo, a la cámara superlenta.

Toma nota

Una revisión de la serie sobre la base optimizada de «F1 2002».

LO BUENO:
- Sensación de velocidad electrizante.
- Apto para cualquier nivel de experiencia al volante.
- Notable nivel en todas las facetas de la simulación.

LO MALO:
- No podemos vivir la temporada de Fórmula 1 actual.
- No tiene sonido 3D.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	82

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Resulta más entretenido competir contra otros jugadores.

SOLO:
Lo mejor: Nada menos que cuatro Campeonatos del Mundo incluidos.
Lo peor: Falta justo la temporada en curso.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar onine sin necesidad de un equipo descomunal.
Lo peor: La conexión debe ser de buena calidad.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2700+** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9800 Pro** ▶Conexión: **56 Kbps**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, GC** ▶Género: **Velocidad** ▶Idioma : **Inglés** (voces y menús) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (todos los públicos) ▶Estudio: **EA Sports UK** ▶Compañía: **EA Sports** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **20 Junio** ▶PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.978 ptas)* ▶Página web: **No tiene**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB DirectX 8.1** ▶Módem: **56 Kbps**



Day of Defeat

Mejor en compañía

¿Qué puede ofrecer este juego que no tengan otros de acción multijugador, también ambientados en la Segunda Guerra Mundial? Pues, está claro. Un motor accesible para todos los equipos, destinado a agilizar el juego online.

Con «Day of Defeat» ha sucedido algo prácticamente idéntico a lo que ocurrió en su momento con «Counter Strike»: la compañía Valve ha tomado un "mod", –una modificación creada por usuarios particulares–, en el que el motor de «Half-Life» es adaptado para crear un juego nuevo, ambientado, esta vez, en la Segunda Guerra Mundial. Sólo puede ser jugado en modo multijugador, y, partiendo del citado motor, ha introducido nuevos mapas, nuevas unidades y un interfaz adaptado a su estilo de juego. El resultado es un título muy poco original, pero que resulta realmente interesante por otros muchos motivos.

Entre sus virtudes destacan, sobre todo, sus bajísimos requisitos técnicos, algo fundamental en un título pensado para ser jugado a través de Internet, que aseguran la fluidez incluso con equipos o conexiones muy modestas. Igualmente, otras cualidades atractivas de «Day of Defeat» son la gran cantidad de contenidos adicionales creados por usuarios y disponibles de forma gratuita en Internet, así como una enorme plataforma de aficionados que garantizan una gran comunidad con la que competir.

El inconveniente de este sistema es, lógicamente, que el motor de «Half-Life» ya tiene una edad considerable, y aunque el trabajo de optimización es estupendo y el juego tiene una acabado francamente bueno, éste no logra estar a la altura del de otros títulos anteriores de idéntica ambientación y, por lo tanto, de comparación obligada, como «Medal of Honor» o «Battlefield 1942». Por otra parte, la ausencia de un modo individual es también una pega a tener en cuenta. No se comprende, teniendo la posibilidad de incluir "bots" para hacer posible esta opción y puede alejar a los usuarios ocasionales, sin conexión online o menos expertos. Para el resto, «Day of Defeat» es una oferta muy interesante que promete acción trepidante y en cantidad.

J.P.V

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003

- **«Day of Defeat» no posee "bots" con los que entrenarnos en un modo de juego individual.**
- **«Unreal Tournament 2003» posee un motor gráfico muchas veces superior y un amplio abanico de modos para el juego online.**
- **La ambientación futurista de «Unreal Tournament 2003» contrasta con la bélica de «Day Of Defeat», en la Segunda Guerra Mundial.**



Están representadas varias nacionalidades y un gran número de misiones, armas y escenarios.



A pesar de su buen aspecto, el vetusto motor gráfico de «Half-Life» ya acusa su edad.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **128** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32MB** Conexión: **Red local**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos y manual) **inglés** (voces) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Valve** Compañía: **Activision** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **26/mayo/2003** PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* Página Web: ***www.dayofdefeat.net***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 400 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **535 MB** Tarjeta 3D: **Sí (compatible DirectX8.1)** Módem: **56 Kbps**

Toma nota

Un interesante juego online
al alcance de casi todos los usuarios

LO BUENO:
- Sus escasos requisitos técnicos.
- El motor de «Half-Life» ha sido exprimido al máximo.
- Montones de misiones además de las disponibles en Internet.

LO MALO:
- Gráficamente es inferior a otros juegos de corte similar.
- No tiene un modo individual con el que practicar con "bots".

MODO INDIVIDUAL: NO TIENE

MODO MULTIJUGADOR: 78



Devastation

Primero dispara y luego... también

Olvídate de tácticas, intrigas y argucias. «Devastation» es un auténtico muestrario de armas y lo que importa aquí es poco más que la puntería. No se trata de "tenerla más grande", sino de causar estragos con cualquier cachivache.

La mezcla de subgéneros presente en «Devastation» produce un resultado ambiguo, cuando menos. Por un lado, tenemos un título fácil de jugar, en el que apenas hay que preocuparse de otra cosa que no sea disparar al enemigo. Por otro, la compañía de aliados y ciertos enclaves de mayor dificultad aconsejan que midamos cada paso y que asignemos órdenes al grupo. Aún así, estamos ante otro "aniquila todo lo que se mueva", con apenas ligeros matices en su jugabilidad.

Arcade, sólo arcade

Y es que «Devastation», a pesar de pretender lo contrario, es un juego exageradamente lineal, en el que apenas debemos poner en práctica el ingenio para avanzar. Desde el principio, la mecánica consiste en recorrer la ciudad por sus distintas áreas y eliminar a todo tipo de enemigos. Sumándose a este sencillo planteamiento, la posibilidad de salvar cuando deseemos no sólo resta dificultad al conjunto, sino que no ofrece un desafío muy sugerente.

Física sin "química"

Sin ser sorprendentes, los escenarios resultan bastante elaborados, y las texturas de personajes, armas y superficies son más que correctas. Pero si hay algo que destaca por sus curiosos efectos es la física aplicada a objetos. Latas de refrescos, cajas de cartón, sillas... se ven afectados por nuestras acciones, rebotando, cayendo o fragmentándose. De todas formas, –obviando ciertos defectos en el motor 3D–, tales reacciones no apoyan la acción, y se limitan a ser apenas poco más que un elemento decorativo.

La referencia



UNREAL TOURNAMENT 2003

- **Los modos online de ambos títulos disponen de raíces similares, basados en escaramuzas.**
- **La realización técnica de «Devastation» es inferior en genera a la de nuestra referencia.**
- **«Devastation» se basa en un argumento.**



El juego nos da la posibilidad de intercambiar armas con otros miembros del equipo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 1.8 GHz, Athlon 1 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 4200, GeForce 4 MX 440** ▶Conexión: **Cable**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (textos y voces) ▶Edad Recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Digitalo Studios** ▶Compañía: **Arush Entertainment** ▶Distribuidor: **Friendware** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **42,95 euros** *(7.146 ptas.)* ▶Página Web: ***www.devastationgame.com*** Incluye noticias, imágenes, descripción del juego, demo y foros de discusión.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de armas: **32** ▶Número de niveles: **21** ▶Editor de niveles: **No** ▶Soporte multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **3** ▶Usuarios máximos: **16** ▶Tipo de conexión: **TCP/IP**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon/Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1.2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB, T&L** ▶Modem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon/Pentium a 1,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1.6 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3, Radeon 8500** ▶Modem: **Cable, ADSL**



Mejor en compañia

EL APARTADO ONLINE de «Devastation» puede llegar a ser muy adictivo para los amantes de la acción. Los modos cooperativos no promueven demasiado el juego en equipo, pero el "deathmatch" (todos contra todos) resucita el ambiente clásico de títulos como «Blood» o el mismísimo «Duke Nukem». El ritmo de los combates es realmente vertiginoso.

LAS ARMAS DISPONIBLES son casi un personaje más del juego, sobretodo las del apartado multijugador, puesto que saber cuál escoger en cada momento definirá el resultado de los enfrentamientos. No se trata de potencia, sino de eficacia, algo que mejora muchos enteros la experiencia que resulta de experimentar con diferentes combinaciones.



Casi cualquier objeto contundente puede ser empleado como arma.



Aunque hay elementos interactivos, su uso es meramente anecdótico.



Mantenernos vivos junto a nuestro pelotón es lo único relevante.



Los enemigos son duros en grupos numerosos, pero carecen de iniciativa.

SU JUGABILIDAD ES INMEDIATA, ELUDIENDO CONTEMPLAR ASPECTOS TÁCTICOS QUE PUEDAN RALENTIZAR LA ACCIÓN, SU VERDADERA ESENCIA

Directo y sin complicaciones

Pese a lo anterior, no estamos ante un mal juego. La enorme plantilla de armas y la cantidad de niveles disponibles hacen de éste un título ideal para pasar buenos ratos frente a la pantalla sin complicarse demasiado. No obstante, la dinámica del juego acaba haciéndose repetitiva tras las primeras misiones, la IA de los enemigos sólo da para un intercambio de tiros continuo y la inclusión de aliados de equipo es más una carga que un alivio, puesto que a menudo hay que despejarles el camino para evitar que sean "devastados" constantemente. Además, la iluminación en la mayoría de escenarios es deficiente, lo que nos obliga a elevar los niveles de brillo y "gamma" por encima de lo normal. Solamente el modo multijugador logra apuntalar un conjunto desequilibrado, que puede satisfacer a jugadores noveles, pero que desengaña a cualquier veterano tras varias partidas.

J.M.

ALTERNATIVAS

UNREAL II
Aunque breve, con su belleza audiovisual y su magnífico argumento supera con creces a «Devastation».
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 92

C&C: RENEGADE
En modo individual es quizá demasiado complaciente con el jugador, en multiusuario es único.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 98

Toma nota

No alcanza las más altas expectativas, pero entretiene.

LO BUENO:
- Gráficos atractivos y sonido más que correcto.
- El arsenal disponible es cuantioso.

LO MALO:
- La IA de los enemigos podría haberse mejorado.
- El nexo argumental y el entorno gráfico no convencen.
- La física de objetos y enemigos resulta algo forzada.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
68	76

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los niveles de juego individual **acaban resultando monótonos**

SOLO:
Lo mejor: Emplear las armas más potentes.
Lo peor: La acumulación de enemigos en ciertas zónas del escenario.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La diversidad que aportan las armas.
Lo peor: Los modos cooperativos carecen de la citada diversidad.



Bandits Phoenix Rising

Furia sobre ruedas

Fue la tercera y última gran guerra. Ahora, los pocos supervivientes, en clanes, se disputan la supervivencia en una tierra devastada y desértica. La acción está asegurada. Los ingredientes: armas, chatarra y olor a combustible.

Las tribus combaten por lo poco que queda en la tierra tras el holocausto. Sólo sobreviven los más fuertes. El sueño de todos los clanes: llegar a la tierra prometida, "Ciudad Jericó". Tras sus muros, está lo que más se parece a la antigua civilización.

«Bandits Phoenix Rising» es un arcade de disparo en tercera persona que nos pone a los mandos de un vehículo con aspecto de buggy armado. Tal máquina es nuestro medio de vida y, a medida que el juego se desarrolla, podremos añadir nuevas armas a su torreta giratoria, como ametralladoras y fusiles, misiles o granadas.

Una tierra desolada

Los escenarios inmensos, tanto que es casi imposible recorrerlos del todo, a pesar de las altas velocidades que alcanza nuestro vehículo: ligero, robusto e imposible de volcar. Se nos presenta un amplio repertorio de misiones, desde asaltos a convoys enemigos hasta carreras contra compañeros de tribu o escoltas. El acabado gráfico más que digno y, en algunos detalles, muy minucioso. Todo ello, aplicando una física bastante realista y sobre todo espectacular, especialmente en lo que respecta a la iluminación, las colisiones y las explosiones.

Armados y motorizados

El control está bien resuelto. Manejamos nuestro coche con el teclado y disparamos la torreta giratoria con el ratón, siendo necesario usar combinaciones de teclas para activar otros tipos de armas; puede parecer complicado manejar a la vez dos ejes de rotación, pero se hace muy sencillo al situar algunas armas en el

La referencia



Interstate 76

- **«Interstate 76» está ambientado en los 70 y «Bandits» en un futuro post-apocalíptico.**
- **En ambos, los vehículos están armados y deben luchar y recorrer amplios espacios desérticos.**
- **«Interstate 76» salió al mercado hace más de cinco años. «Bandits» es mucho más avanzado.**



A veces deberemos correr contra nuestra tribu para hacernos merecedores de nuevas armas.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 4 Ti 4400 64MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción / Velocidad** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad Recomendada: **+11** ▶Estudio: **Grin** ▶Editor: **Pan Vision** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya a la venta** ▶PVP Recomendado: **19,95 euros** *(3.319 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.bandits-game.com*** Información general del juego, ayuda, pantallas, fondos de escritorio y descargas

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1 (campaña)** ▶Número de misiones: **Más de 20** ▶Número de tribus: **4** ▶Modos de juego: **1** ▶Multijugador: **2 (partida a muerte individual o por equipos)** ▶Número de mapas multijugador: **9** ▶Número de jugadores en multijugador: **de 2 a 8.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **1'18 GHz** ▶Tarjeta 3D: **Sí, con 32 MB** ▶Conexión: **ADSL, módem o cable**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 3 o 4 con 64 MB** ▶Conexión: **ADSL o cable**



Algo de táctica también...

EL CAMPO DE BATALLA es una zona devastada y desértica, pero su holografía puede sacarnos de más de un apuro. Desfiladeros, dunas y alguna que otra construcción en ruinas puede valernos para montar una emboscada o servirnos de escudo en caso de quedarnos sin munición. Además el mapa nos ayuda a saber hacia donde vamos, ya que es muy fácil desorientarse.

EL ZOOM del cual disponemos en nuestro vehículo nos será muy útil en cuanto tengamos artillería de largo alcance, sobretodo si nos encontramos en una posición elevada y no hemos sido vistos por nuestros oponentes. Y si no, siempre lo podemos usar para observar a una distancia prudencial, puesto que, a menudo, es necesario planificar antes de atacar.



Algunos adversarios no son muy duros pero sí extremadamente rápidos.



Es posible encontrar objetos muy alejados de nuestro objetivo.



Los enemigos muestran una barra de daño en cuanto les atacamos.



En ocasiones deberemos realizar misiones de escolta de convoys.

LOS ESCENARIOS SUMERGEN AL JUGADOR EN UN AMBIENTE DESOLADOR, ALGO FALTO DE ENCANTO QUIZÁ, PERO IDEAL PARA LA ACCIÓN

morro del coche, haciendo mucho mas fácil el manejo de lo que es ya de por sí.

Con respecto al interfaz, «Bandits» tampoco nos complica. Tenemos indicadores de blindaje y de municiones, además de radar, no muy eficaz, de localización junto a un medidor de distancias de los objetivos.

Adictivo y sencillo

En nuestra beligerante carrera en busca de la civilización, debemos prestar especial atención a la munición y al blindaje. Por lo demás, el juego nos permite concentrarnos en maniobrar con el vehículo para abatir cualquier amenaza, mientras esquivamos sus ataques o evitamos que dañen una de nuestras unidades. Las misiones individuales se van desarrollando de manera lineal, mediante pequeños objetivos que se suceden mientras la dificultad aumenta progresivamente. Los intervalos entre cada misión vienen acompañados de escenas cinemáticas, basadas en el propio motor del juego, que están dobladas y traducidas al español, al igual que algunos mensajes de ayuda de nuestros personajes y enemigos. No se trata de un título innovador, ni especialmente brillante en algún aspecto en particular, pero resulta sencillo, divierte y es adictivo.

Sin duda, «Bandits» es un juego que no pueden dejar pasar los amantes de la velocidad, y del gatillo fácil.

J.V.V.

Toma nota

Velocidad y disparos traducido en diversión sin complicaciones.

LO BUENO:
- La inmensidad de los escenarios.
- La trepidante banda sonora.
- Los ataques se realizan cuando y como queramos.
- Nuestro vehículo no vuelca nunca.

LO MALO:
- Es muy fácil desorientarse.
- El radar sólo indica objetivos.
- El nivel de blindaje baja muy rápidamente en combate.

MODO INDIVIDUAL

72

MODO MULTIJUGADOR

NO DISPONIBLE EN LA VERSIÓN EVALUADA

ALTERNATIVAS

DROME RACERS
Otro divertido título basado en competiciones automovilísticas en el futuro, con trampas pero sin disparos.
Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 68

NFS: HOT PURSUIT 2
Aquí también manda la conducción agresiva, pero con coches de lujo sin armas y en circuitos de carretera.
Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 83



Skyzo

Divertido y obsesivo

Efectos ópticos, trucos matemáticos, puzzles, adivinanzas, lógica… «Skyzo» es un juego de puzzles en su acepción literal. Un entretenimiento que guarda en su adicción su mejor baza. Lo mejor para olvidarte de todo y… ¿relajarte?

No es un título rompedor ni por tecnología, ni por originalidad, ni por poseer un diseño extravagante. No se trata de un juego que vaya a marcar un antes y un después en la historia del software para PC. Pero tiene algo. Ese algo que poseen todos los juegos de puzzles, y que los puede volver casi obsesivos.

«Skyzo» es un entretenimiento bastante sencillo. Tanto como los propios juegos que el mismo Windows instala por defecto en tu disco duro. Y, como estos, «Skyzo» es capaz de tenerte pegado a la pantalla durante un buen rato. No esperes, desde luego, nada más que esto. Porque no lo hay. Aunque lo que sí es cierto es que «Skyzo» está bien hecho, es variado, puede resultar muy adictivo (si es que te gusta este tipo de entretenimiento, claro), e incluso sorprendente en algún momento, mostrando ciertos trucos matemáticos, efectos ópticos y poniendo a prueba tu capacidad de lógica, deducción y memoria. Probablemente hayas visto antes muchos de los puzzles que «Skyzo» contiene, o bastante parecidos, al menos. Es posible hasta que, si eres un "dinosaurio" en esto de los juegos, alguna de sus quince fases –integradas cada una por una adivinanza, un reto, un desafío lógico y una paradoja visual o matemática– te recuerde enormemente a viejos títulos como «Qbert», «Tapper» y algún otro. Pero, en todo caso, «Skyzo» resulta agradable, sugerente y te permite estar entretenido cinco minutos o varias horas.

Ofrece todo lo que se puede esperar de este tipo de juegos: un crono contra el que competir, capacidad de enganche y hasta de desesperación; quizá, incluso, hasta sea algo frustrante por no permitir guardar partidas, algo que hace de forma automática, cada tres fases.

Esto es todo lo que vas a encontrar. Si buscas algo diferente con lo que pasar un buen rato, «Skyzo» es una buena alternativa, y además no muy cara. Si no te gustan los puzzles, mejor ni lo pienses. Esto es lo que hay. Ni más ni menos.

F.D.L.

La referencia



THE INCREDIBLE MACHINE

- **«Skyzo» no llega a ofrecer la longevidad de «The Incredible Machine», pero es más variado en sus desafíos, en conjunto.**
- **«Skyzo» resulta bastante menos original en su planteamiento global.**
- **«The Incredible Machine», pese a tratarse de todo un clásico, es prácticamente imposible de encontrar en la actualidad.**



Elegir una afirmación falsa entre tres posibles, es la prueba que precede a cada desafío.



Algunos puzzles se basan, además de en la lógica, en sonidos y capacidad de retentiva.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2.2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** ▶Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Puzzle** ▶Idioma: **Español** ▶Edad Recomendada (ADESE): **No aplicable** ▶Estudio: **Micronet** ▶Compañía: **Micronet** ▶Distribuidor: **Micronet** ▶Número de Cds: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **19,95 euros** *(3.320 pesetas)* ▶Página web: ***www.micronet.es***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **P II (P III rec.)** ▶RAM: **64 MB (128 MB rec.)** ▶HD: **No requiere (620 MB rec.)** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Adictivo y recomendable, si te gustan los puzzles.

LO BUENO:
- Su capacidad de enganche.
- Sus requisitos de hardware son mínimos.
- Es variado y entretenido.

LO MALO:
- A veces es frustrante no poder grabar una partida.
- Al final te lo aprendes de memoria.
- El método de prueba y error impera en algunos puzzles

MODO INDIVIDUAL
65

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



Los Sims Superstar

EXPANSIÓN PARA LOS SIMS

Una expansión con estrella

¿Cómo? ¿Más sims? ¿Acaso no tienen fin? Aunque, al fin y al cabo, qué importa si nos dan la oportunidad de convertir a nuestras criaturitas en estrellas del celuloide, en ídolos de la canción, en carne de papel couche. Tiembla Pocholo...

Esta nueva expansión de «Los Sims», la sexta si la memoria y el archivo no nos fallan, nos pone una vez más en la tesitura de controlar y supervisar todos los aspectos de la vida de los personajes protagonistas, los archipopulares sims. La novedad en esta ocasión radica en que, por primera vez, podemos acompañarlos al trabajo y controlar sus acciones mientras se ganan la vida con el sudor de su frente. Bueno, sudor poco, la verdad, porque las profesiones introducidas pertecen todas ellas al mundo del espectáculo que es, claro está, alrededor de lo que gira la expansión.

En concreto, nuestros sims pueden hacer ahora carrera en el mundo de la moda, la música o el cine, y aunque es cierto que el sistema de control es absolutamente idéntico al del resto de expansiones, se han introducido algunos elementos novedosos, como un nuevo indicador de Fama, que mide la popularidad de tus sims, o unos minijuegos, que ofrecen una mayor interactividad. Por supuesto también se ha incluido el habitual repertorio de nuevas localizaciones, skins, objetos y personajes secundarios. Nada realmente revolucionario, pero más que suficiente para entusiasmar a los millones de seguidores con los que cuenta la serie.

Y es que el verdadero quid de la cuestion es que «Los Sims Superstar» es una expansión dirigida única y exclusivamente a los aficionados más apasionados, aquellos que además de poseer todas las expansiones anteriores son capaces de perdonar e incluso de obviar la aboluta ausencia de novedades técnicas, el excesivo parecido que muestran los escenarios de las diferentes entregas o, simplemente, el hecho de que se trata una vez más del mismo juego. Para el resto, aquellos que deseen algo nuevo de verdad, queda el recurso de esperar a la ya anunciada aparición de «Los Sims 2».

J.A.P.

La referencia



LOS SIMS

- **Ambos juegos son tecnológicamente idénticos, pues comparten el mismo motor.**
- **En «Los Sims Superstar» puedes controlar por primera vez a los sims mientras trabajan.**
- **Ahora hay que superar pruebas y puzzles para subir en el escalafón social y profesional.**



En esta expansión tenemos más oportunidades para interactuar con nuestros sims.



El juego incluye, como es habitual, una gran cantidad de nuevos objetos y localizaciones.

Toma nota

Aporta mejoras y novedades al juego, pero con poca originalidad.

LO BUENO:
- Por fin, profesiones interactivas.
- Los nuevos personajes secundarios son muy interesantes.
- Se han introducido pequeños puzzles y minijuegos.

LO MALO:
- No hay innovaciones técnicas dignas de mención.
- Las tres profesiones nuevas comparten algunas acciones.

MODO INDIVIDUAL: 70

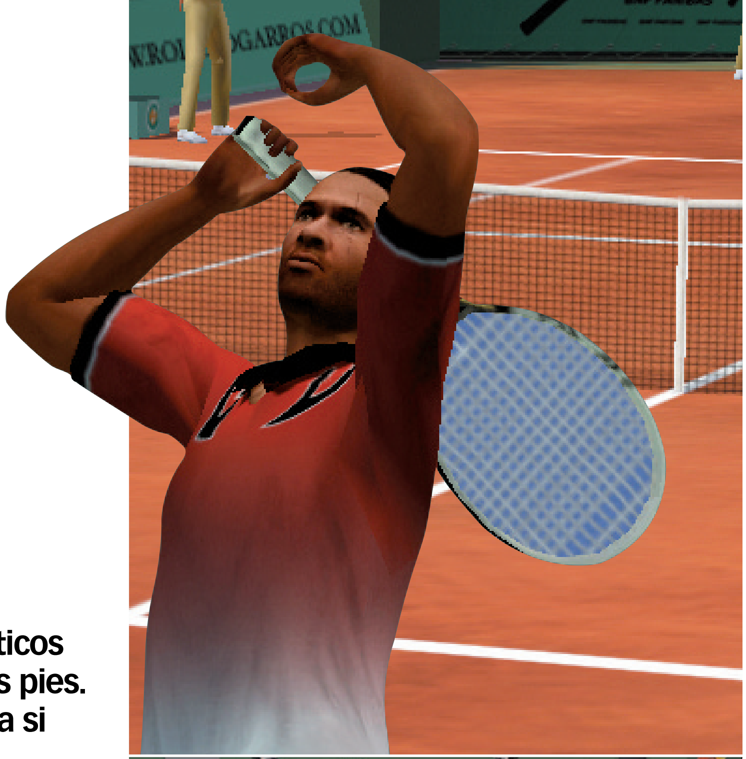
MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2.4 GHZ** RAM: **512 MB,** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (Textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **+16** Estudio: **Maxis** Compañía: **EA Games** Distribuidor: **EA España** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **19,95 euros** *(3.311 Ptas)* Página web: ***www.lossims.com.*** Skins, casas, objetos, programas, editores.

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 Mhz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1.1 GB** Tarjeta 3D: **4 MB de memoria** Modem: **No requiere**



Roland Garros 2003

La bola no entró

La última entrega de esta serie de simuladores tenísticos te hará sentir la tierra de las pistas francesas bajo tus pies. Eso sí, tendrás que tener la pericia del propio Corretja si quieres que la pelota pase la red.

La serie «Roland Garros» es una de las principales referencias para los usuarios de PC aficionados al tenis. Esta última entrega recupera todas las virtudes de la serie, pero, por desgracia hace lo mismo con sus fallos.

Entre los aspectos más destacados del juego figura sin duda la abundancia de contenido. Cuatro torneos con cuatro pistas cada uno, dieciseis tenistas y, sobre todo, un amplio repertorio de modos de juego, garantizan al usuarios un buen número de horas de entretenimiento.

Desgraciadamente, en su intento por conseguir el simulador de tenis más realista los chicos de Carapace han utilizado para el juego una combinación de cuatro tipos de golpes que no sólo no resulta en absoluto intuitiva, sino que además nos obliga, por la longitud de las animaciones, a ejecutar los golpes un buen rato antes de que nos alcance la pelota. El resultado final es, desgraciadamente, bastante incómodo de jugar y, sobre todo, bastante complicado.

La referencia



VIRTUA TENNIS

- **El sistema de control es mucho menos intuitvo y divertido que el de «Virtua Tennis».**
- **Ambos juegos cuentan con la licencia para usar jugadores reales.**
- **El realismo de golpes y animaciones es superior en «Roland Garros 2003».**



Las animaciones de los jugadores son bastante variadas y detalladas.



Las opciones multijugador están limitadas a compartir el mismo ordenador.

Por lo que respecta al apartado gráfico, el juego mantiene el mismo nivel de calidad de años anteriores, pero como resulta que el tiempo sigue pasando para todos, lo cierto es que echa de menos un acabado más detallado a la altura del resto de simuladores actuales. Se trata, en fin, de un juego bastante completo que los aficionados al tenis, siempre escasos de este tipo de juegos, acogerán con interés, pero que requiere un esfuerzo demasiado elevado como para resultarle atractivo al jugador ocasional.

J.P.V.

Toma nota

Un completo simulador de tenis de control demasiado complejo.

LO BUENO:
- La variedad de modos de juego.
- Posee cuatro tipos de golpes diferentes.

LO MALO:
- El control resulta poco intuitivo.
- La IA de los oponentes resulta bastante floja.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
65	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador ofrece **un desafío más interesante.**

SOLO:
Lo mejor: La abundancia de modos de juego.
Lo peor: Los oponentes no son muy espabilados que digamos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Competir contra un rival habilidoso.
Lo peor: Sólo se puede jugar en el mismo ordenador.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (manual y textos), **Inglés** (voces) ▶Edad recomendada (ELSPA): **+3** ▶Estudio: **Carapace** ▶Compañía: **Wanadoo** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas.)* ▶Página Web: **No disponible**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **300 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Will Rock

Lo que pudo ser y...

Después de tantos juegos de acción con argumentos elaborados y complejos resulta refrescante dar con un título sin inhibiciones que apuesta a las claras por la acción pura y dura, sin nada más que un argumento bastante tontorrón para justificarla. «Will Rock» se alinea con títulos como «Doom», «Quake» o el más reciente «Serious Sam», ya que nuestra única misión es avanzar nivel tras nivel matando todo lo que se mueva. Ni más ni menos. Desgraciadamente este interesante planteamiento se ve malogrado por un apartado técnico deficiente. El motor gráfico, aunque posee cierta calidad, no está ni con mucho a la altura de los últimos títulos del género y, lo que es peor, el sistema de control es terriblemente impreciso, algo imperdonable en un juego que se cimienta única y exclusivamente en la acción.

J.P.V



A pesar de su amplio repertorio de enemigos y armas, «Will Rock» resulta decepcionante.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **P III 800 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma:**Castellano** (textos), **Inglés** (voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Saber Interactive** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Junio 2003** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 ptas.)* ▶Página Web: ***www.will-rock.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶Ram: **128 MB** ▶Disco Duro: **700 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB compatible T&L** ▶Módem: **56 k**

Toma nota

Interesante juego, mal resuelto técnicamente.

LO BUENO:
- Gran cantidad de niveles, enemigos y de todo tipo de armas.
- Acción pura y sin complicaciones.

LO MALO:
- Sistema de control muy impreciso.
- Motor gráfico bastante mediocre y anticuado.

INDIVIDUAL 55

MULTIJUGADOR 60

American Classics

EXPANSIÓN PARA TRAIN SIMULATOR

Clásicos elegantes

La edad de oro del transporte ferroviario se dio en Estados Unidos entre los años 30 y los 50. Esta expansión de «Train Simulator» revive en todo su esplendor resucitando algunas de las locomotoras más bellas de todos los tiempos, en concreto, la J3A Hudson de vapor y la EMD diesel, ambas en sus distintas variantes de pasajeros y carga. Además se han reflejado dos compañías reales, la The Empire State Express y la 20th Century Limited que se distinguieron por el lujo de sus coches, tanto fuera como dentro de sus vagones, tal y como muestra con todo detalle esta expansión. Se trata, en resumidas cuentas, de una forma diferente de viajar en tren a la que pudimos experimentar con el «Train Simulator» original y que ahora se puede disfrutar en casa gracias a una ampliación muy interesante que añade 14 nuevas actividades. Eso sí, la ausencia de nuevos escenarios es un punto negativo que reduce el valor potencial de este título que, en cualquier caso, es una inversión obligada para los nostálgicos aficionados a los viejos tiempos del ferrocarril.

R.L.P.



La recreación es muy buena, con vagones de pasajeros ambientados con música de época.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1,2 GHz** ▶RAM: **384 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 MX** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulador** ▶Idioma: **Inglés** ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio: **Train Artisan** ▶Editor: **Just Trains** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶Pvp recomendado: **39,99 euros** *(6.653 ptas.)* ▶Página web: ***www.justtrains.net***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **120 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

Toma nota

Las bellas locomotoras americanas de los 30 y 40 puestas a prueba.

LO BUENO:
- Las misiones son muy variadas.
- La recreación de los vagones está minuciosamente detallada.
- Incluye compañías reales.

LO MALO:
- Sólo hay dos locomotoras.
- No hay nuevos escenarios.

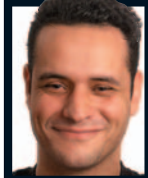
INDIVIDUAL 72

MULTIJUGADOR NO TIENE

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Santiago Tejedor

El cuerpo me pedía pilotar un caza en «IL-2 Forgotten Battles». Ahora, la acción de «Enter The Matrix» me ha poseído. No sé si podré escapar...

1. **«Enter The Matrix»**
2. **IL-2 Forgotten Battles**
3. **Colin McRae Rally 3**
4. **GTA Vice City**
5. **Medieval: Total War**

La lista negra

La entrada de dos nuevos juegos marca este mes la lista, y es que no se trata sólo de cumplir el expediente, sino que a veces hay que estar a la altura de las expectativas .

1 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

2 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

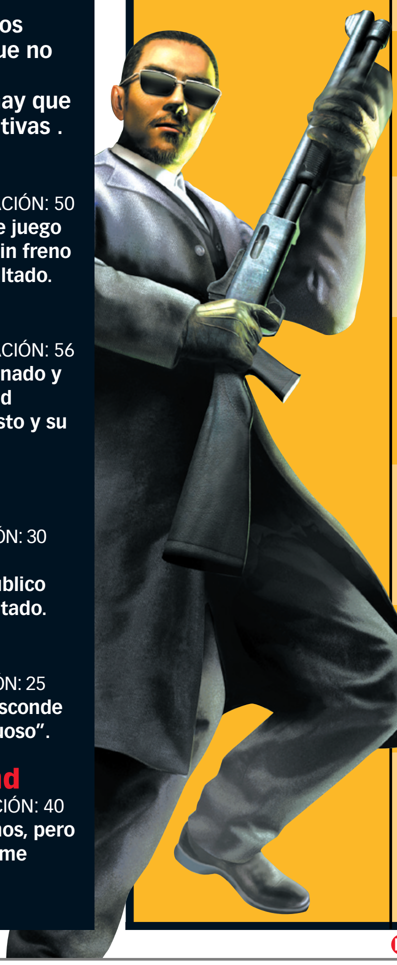
3 Matchbox: Crosstown Heroes
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 30
Uno de los últimos videojuegos de Matchbox que está destinado al público infantil, pero que aburre al más pintado.

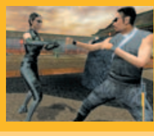
4 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso. Un título "monstruoso".

5 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

Los Recomendados

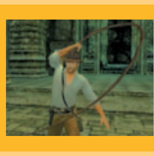
Este mes la lista se actualiza con algunos juegos que, estamos seguros, permanecerán en ella durante mucho tiempo. Nada menos que «Enter the Matrix», «Colin McRae Rally 3» y «GTA Vice City», tres juegos llamados a entrar en el pabellón de los clásicos. Y acompañados además por la expansión de «Medieval total War». Casi nada.



1 N

Enter the Matrix
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una película excepcional se merecía un juego a su altura. La mejor acción en tercera persona de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶SHINY/WARNER/ATARI

2 =

Praetorians
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
El mejor juego de estrategia español de la historia confirma una vez más que los títulos de Pyro se cuentan por éxitos.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

3 ▼

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 88
El arqueólogo más famoso de todos los tiempos sigue los pasos de Lara Croft en esta trepidante aventura de acción.
▶AVENTURA/ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶LUCASARTS/EA

4 N

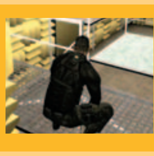
Colin McRae Rally 3
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 86
Jamás habíamos visto una recreación más realista del mundo de los rallies que la que hace este juego.
▶VELOCIDAD ▶PC, PS2, XBOX ▶CODEMASTERS

5 N

Grand Theft Auto Vice City
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 94
La velocidad se combina con la acción en esta aventura digna del mejor cine de Hollywood.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, PS2 ▶ROCKSTAR GAMES

6 ▼

IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI

7 ▼

Splinter Cell
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 95
Las aventuras de Sam Fischer son la excusa para uno de los mejores juegos de acción de los últimos tiempos.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC, XBOX ▶UBI SOFT

8 =

Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 78
La acción se viste de gala este mes con una nueva entrega de la famosa saga.
▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/INFOGRAMES

9 N

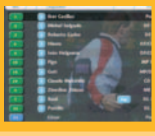
Medieval: Total War Viking Invasion
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una fabulosa expansión que renueva nuestro interés por este fantástico juego de estrategia en tiempo real.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION

10 ▼

Unreal II: The Awakening
▶COMENTADO EN MM 98 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha llegado, y a pesar de que estábamos preparados para lo mejor ha conseguido sorprendernos.
▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11  ▲

Championship Manager 4 02/03
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Parecía imposible, pero por fin podemos disfrutar de un mánager futbolístico a la altura del inolvidable "PC Fútbol".
▶DEPORTIVO ▶PC ▶SIGAMES/EIDOS

12  ▼

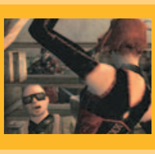
NBA 2003
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 91
Tras el plantón del año pasado el mejor simulador de baloncesto vuelve más en forma que nunca.
▶DEPORTIVO ▶PC, GC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

13  ▼

Rainbow Six 3: Raven Shield
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
Red Storm ha sido capaz de lavar la cara de su serie más conocida, y aportar notables mejoras en la jugabilidad.
▶ACCIÓN TÁCTICA ▶PC ▶RED STORM/UBI SOFT

14  ▼

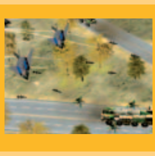
Age of Mythology
▶COMENTADO EN MM 95 ▶PUNTUACIÓN: 92
Toda la calidad de la serie «Age Of Empires» está presente en este juego que además posee una ambientación "divina".
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

15  =

BloodRayne
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 85
Una fantástico juego de acción en tercera persona en el que el vampirismo y las ciencias ocultas van de la mano.
▶ACCIÓN ▶PC,PS2, XBOX, GC ▶TERMINAL REALITY/VIVENDI

16  ▼

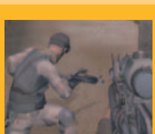
Vietcong
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 90
Gran juego de acción. Una ambientación magnífica, realista y un título pleno de diversión y adrenalina.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PTERODON/ILLUSION SOFTWORKS/TAKE 2

17  ▼

Command & Conquer: Generals
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 85
La última entrega de una de las sagas pioneras en el mundo de la estrategia, llega mostrando su cara más espectacular.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶E.A. PACIFIC

18  ▼

Silent Hill 2: Director's Cut
▶COMENTADO EN MM 99 ▶PUNTUACIÓN: 86
Una excelente conversión, y una gran aventura, dotada de una ambientación realmente excepcional.
▶AVENTURA ▶PC ▶KONAMI

19  ▼

Delta Force Black Hawk Down
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 80
Acción bélica de la mejor calidad en este juego inspirado en una novela que a su vez se basa en hechos reales.
▶ACCIÓN ▶PC ▶NOVALOGIC/FRIENDWARE

20  ▼

Sim City 4
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 87
Una versión actualizada del clásico de Maxis, corregida, aumentada y con un motor gráfico de última generación.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MAXIS/EA

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶STAINLESS/VIVENDI



ACCION
Unreal Tournament 2003
▶COMENTADO EN MM 94▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES/INFOGRAMES



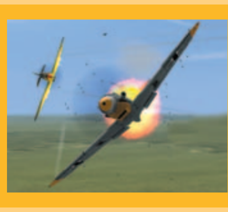
AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS



ROL
Neverwinter Nights
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE/INFOGRAMES



VELOCIDAD
Grand Prix 4
▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶INFOGRAMES



SIMULACION
IL-2 Forgotten Battles
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES/UBI



DEPORTIVOS
FIFA 2003
▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 91
La última entrega de la simulación futbolística por excelencia ha superado todas las expectativas con un realismo asombroso y más novedades que nunca.
▶PC ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

LOS MEJORES JUEGOS DEL 2002

LA SELECCIÓN DE LOS TÍTULOS MÁS VOTADOS POR LOS LECTORES DE MICROMANÍA

El mes pasado os anticipamos cuál había sido el ganador en la categoría de mejor juego del año para PC. Aquí tenéis la lista completa de los finalistas y su ranking por categorías.

El 2002 fue un año magnífico para el panorama de juegos de PC, con grandes éxitos, no siempre esperados, que han hecho evolucionar todos los géneros. A principios de 2003 os convocamos para seleccionar los mejores juegos que se incorporaron al mercado a lo largo del año anterior, obteniendo una respuesta de participación multitudinaria. Las categorías, corresponden a los distintos géneros, pero también hemos considerado una categoría absoluta para el mejor juego de 2002.
Los resultados de las votaciones apoyan un optimisma diagnóstico, el sector goza de una estupenda salud, dado lo disputadas que han estado todas las categorías. Así pues, os presentamos la lista con vuestros favoritos, los juegos que más habéis votado. Los grandes vencedores; «Warcraft III: Reino del Caos», «Medal Of Honor», «Mafia» y «Neverwinter Nights». Gracias por transmitirnos vuestros juegos favoritos.

Mejor juego del año para PC

Warcraft III: Reino del Caos



23% de las votaciones
▶**Blizzard / Vivendi Universal Games**
▶**Mejor juego.** El máximo galardón ha ido a parar a uno de los actuales referentes en el género de la estrategia. Una obra maestra que Blizzard ha sabido convertir en éxito masivo.

Medal of Honor: Allied Assault



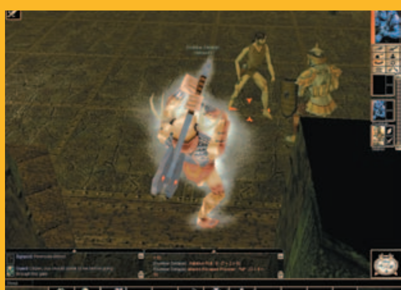
22% de las votaciones
▶**2015 / Electronic Arts**
▶**Finalista.** «Medal Of Honor: Allied Assault» ha supuesto una revolución. Su dramatismo y espectacularidad ha encandilado a todo el mundo. Numerosos títulos siguen sus pasos.

Mafia



12% de las votaciones
▶**Illusion Softworks / Take 2**
▶**Tercer clasificado.** Combinando la acción con una aventura entorno a un magnífico guión, «Mafia» ha conseguido evocar los años de la "ley seca" como el mejor cine negro.

Neverwinter Nights



11% de las votaciones
▶**Bioware / Infogrames**
▶**Cuarto clasificado.** «Neverwinter Nights» está hecho a medida de los más fervientes jugadores de rol, quienes lo han sabido agradecer, procurándole un éxito envidiable.

Estrategia

1 Warcraft III: Reino del Caos



54% de las votaciones
▶Blizzard / Vivendi
▶**El mejor de estrategia**
«Warcraft III» ha arrasado también en su género. Los votos conseguidos son una seña inequívoca de su aceptación.

2 Age of Mythology



19% de las votaciones
▶Ensemble / Microsoft
▶**Finalista.** La original apuesta y la formidable realización técnica de «Age Of Mythology» le han hecho merecedor de un puesto de honor.

3 Medieval: Total War



14% de las votaciones
▶Creative Assembly / Activision
▶**Tercer clasificado.**
La estrategia, llevada a su máxima expresión en sus dos formas, tiempo real y turnos, ha dado lugar a un éxito rotundo.

Acción

1 Medal Of Honor: Allied Assault



42% de las votaciones
▶2015 / Electronic Arts
▶**El mejor de acción.**
Indiscutible vencedor en el género acción.«Allied Assault» ha tratado la temática bélica como ningún otro juego.

2 Mafia



17% de las votaciones
▶Illusion Softworks / Take 2
▶**Finalista.** Los lectores han apreciado con sus votos la frescura de un juego poco común, absorbente, divertido y genialmente ambientado.

4 Grand Theft Auto III



12% de las votaciones
▶Rock Star Games / Take 2
▶**Tercer clasificado.**
Tras su éxito en las consolas, se creó gran expectación hacia su versión de PC. Nadie quedó decepcionado.



Javier Sanz, de Vivendi Universal Games España, recogió el galardón al mejor juego del año 2002 en por «Warcraft III: Reino del Caos», el título que ha logrado la mayor parte de los votos de los lectores de Micromanía.

Antonio López, de Electronics Arts España, recibió el trofeo en la categoría de finalista por el segundo de los juegos más votados por los lectores de Micromanía, el genial «Medal Of Honor : Allied Assault»





Aventuras

1 La Comunidad del Anillo



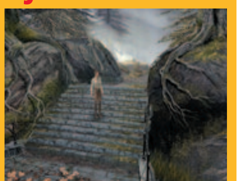
38% de las votaciones
▶Surreal / Vivendi
▶El mejor de aventura. Sólo la famosa licencia literaria no han hecho de éste un juego vencedor, sino una calidad global de altísimo nivel.

2 The Thing



34% de las votaciones
▶Computer Art Works / Vivendi
▶Finalista. «The Thing» ha sido una de las más logradas adaptaciones de un film al videojuego. Capaz de inspirar un irresistible suspense.

3 Syberia



27% de las votaciones
▶Microids / Wanadoo
▶Tercer clasificado. A muchos ha sorprendido el éxito de esta aventura de corte clásico. Pero después de ver de cerca el espléndido argumento y su realización «Syberia» resulta convincente.

Rol

1 Neverwinter Nights



61% de las votaciones
▶Bioware / Infogrames
▶El mejor de rol. Además de ser el más brillante técnicamente en su género ha logrado innovar presentando el rol en su más puro estilo.

2 Dungeon Siege



26% de las votaciones
▶ Gas Powered Games / Microsoft
▶Finalista. Una de las sorpresas del pasado año en el género de rol. Los aficionados han valorado su acabado y la solidez de sus personajes.

3 Morrowind



10% de las votaciones
▶Ubi Soft
▶Tercer clasificado. El rol en un mundo de fantasía, magia y guerreros siempre ha funcionado bien. «Morrowind» lo ha bordado aunque sigue siendo algo desconocido.

Velocidad

1 NFS: Hot Pursuit 2



46% de las votaciones
▶EA Sports
▶El mejor de velocidad. EA Sports ha puesto a nuestra disposición los coches más inalcanzables y lujosos, y eso, claro lo agradecen los aficionados.

2 Grand Prix 4



30% de las votaciones
▶ Microprose / Infogrames
▶Finalista. No ha habido un juego más realista en el género de la velocidad, y los aficionados más expertos coinciden en que no tiene rivales.

3 Moto GP



16% de las votaciones
▶Climax / THQ
▶Tercer clasificado. No ha sido precisamente el motociclismo uno de los temas más tratados en los juegos de PC. Por eso, quizá, cuando apareció «MotoGP» fue todo un descubrimiento.

Simulación

1 Los Sims: Animales a Raudales



42% de las votaciones
▶Maxis / Electronic Arts
▶El mejor simulador. Cada título de la serie incrementa su éxito sumando más seguidores entre el gran público.

2 Combat Fight Simulator 3



23% de las votaciones
▶Microsoft
▶Finalista. Los cazas clásicos de la IIª Guerra Mundial y otros audaces experientos olvidados han encandilado a los pilotos virtuales.

3 Eurofighter Typhoon: Op. Icebreack



8% de las votaciones
▶Rage
▶Tercer clasificado.
▶En simulación de combate aéreo moderno Operation Icebreack es lo último. Aúna sencillez y un nada desdeñable rigor.

Deportivos

1 FIFA Football 2003



59% de las votaciones
▶EA Sports
▶El mejor deportivo. La serie ha logrado traducir un deporte de masas en un juego de masas. Esta es la mejor entrega, sin duda.

2 NBA Live 2003

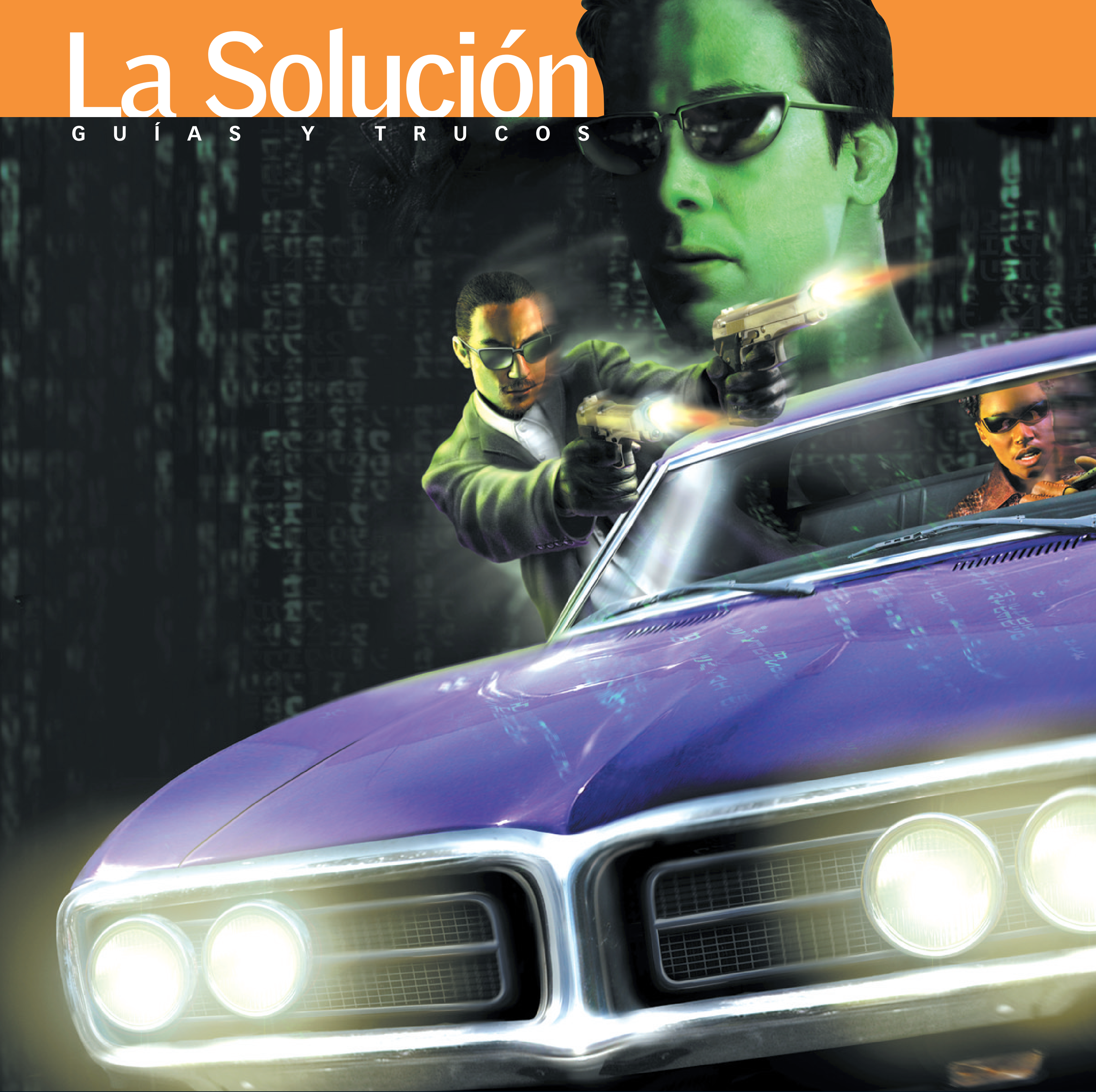


22% de las votaciones
▶EA Sports
▶Finalista. Cabe preguntarse si, ¿no hubiera sido el juego más votado de no ser porque el baloncesto no es un deporte tan mayoritario como el fútbol?

3 Virtua Tennis



14% de las votaciones
▶Sega / Empire
▶Tercer clasificado.
▶Quizá no es un juego de deporte que atienda con el mayor rigor al realismo. Pero es de lo más adictivo y jugable que se ha hecho jamás. Una joya que por fin llegó al PC.



Enter the Matrix

¿Eres tú el elegido?





El mundo no es lo que parece. Las máquinas han creado una falsa realidad para tener controlada a la civilización y cultivarla como ganado. ¡Tenemos que liberarlos! En esta primera parte de la guía te mostramos cómo conseguirlo con Niobe y te ofrecemos consejos para enfrentarte mejor a los agentes.

Nos alegramos de verte. Si estás aquí es porque has decidido tomar la píldora roja y descubrir el secreto que oculta Matrix. En «Enter the Matrix» podemos jugar eligiendo entre los personajes de Niobe y de Ghost. Dada la extensión y profundidad del juego, hemos dividido la guía en dos entregas: En ésta primera te mostramos la manera de llegar al final con Niobe y te aportamos multitud de consejos generales. El mes que viene lo haremos con Ghost. Sin más preámbulos, vamos ya a adentrarnos en Matrix.



JUGANDO CON NIOBE

1. LA OFICINA DE CORREOS

▶ANTES DE NADA encárgate de los guardias que están en la recepción de correos. Ayúdate del Foco para ir practicando su uso. Liquidados los guardias, ve a la derecha de recepción. Tras la escena donde están unos hombres rebuscando entre los buzones, entra en el baño de hombres, a la izquierda de recepción, y sube por el conducto de ventilación.



▶DETRÁS DEL TELÓN: Yendo a la derecha llegarás a una puerta. Entra, ve a la derecha, luego a la izquierda, sigue a la izquierda y luego de frente y a la izquierda otra vez. Ahora tienes que romper los cristales corriendo y saltando pegando una patada. Activa el interruptor, vuelve atrás y entra por la puerta que acabas de abrir. Bordea la verja a través de los despachos y alcanzarás un pasillo. Entra por la segunda puerta y llegarás a un despacho. Tras la tercera puerta encontrarás el camino por el que continuar.

▶SALTA LA VALLA y entrarás en la la sala de clasificación. Tu objetivo es cruzar la sala, hasta una puerta amarilla de la que salen dos guardias, que es en realidad un montacargas. Utiliza el Foco con todos los guardias que te salen al paso, no pares de moverte y continúa avanzando.

▶CONTINUA AVANZANDO por la sala. Tendrás que girar a la izquierda, pégado a la pared. Aparecerá un soldado montado en un camión de transporte. Continúa avanzando y al llegar al fondo del pasillo, un policía te lanza gas lacrimógeno. Desde donde reapareces, utiliza el foco para correr y pegar un salto hasta la estantería de enfrente. Cuidado porque, al intentar avanzar, se caerá la tubería y tendrás que repetir la operación. Ahora da saltos largos ayudado por el Foco, déjate caer por la claraboya y pasarás a...

▶OTRO CAMINO. Sal por la primera puerta y ve a la izquierda. debes correr en sentido contrario a los guardias de la verja. Para entrar en esa zona de los apartados tienes que buscar una cinta de transporte roja. Sigue desde donde estabas hacia la izquierda, pega una patada y entra donde hay varias máquinas de carga. Sube por las excaleras y estarás en la cinta.

▶CONFORME SALES, gírate a la izquierda y encontrarás el paquete en el primer anaquel de la pared.

Elimina a los guardias para poder entrar en el ascensor, cubriéndote con los apartados de correos. Te encontrarás en el nivel de entrada del vestíbulo. Sigue de frente e intenta salir del edificio. Utiliza el Foco y las armas de fuego. Al acabar con los guardias y se abrirá la puerta de servicio que hay cerca del ascensor por donde bajaste. ▶▶

Quiz 1

¿Cómo se llama el compañero que te va dando instrucciones desde la nave?

A. Neo
B. Morféo
C. Sparks

Quiz 2

¿Cuál es el nombre del jefe de los Agentes de Matrix?

A. Johnson
B. Smith
C. Douglas

▶BAJA POR LA ESCALERA de incendios, utiliza el arma para liquidar a distancia a todos los guardias porque tienes poco espacio para luchar y muchos recodos. Olvídate de los empleados y sigue entre los escombros y el fuego por el único camino posible hasta llegar a una puerta. Después coge los dos botiquines de la mesa de enfrente, sal de allí.



2. CONDUCCIÓN TEMERARIA

▶AHORA ESTAMOS AL VOLANTE, huyendo de la policía. Tienes que seguir la flecha de la parte superior y las indicaciones de Ghost para llegar a un puente, donde debes esperar dos minutos a que se abra la barrera. Da la vuelta y regresa por donde has venido. Si te quedas cerca del puente eres presa fácil para la policía. Aguanta hasta que todos los semáforos que hay sobre la entrada al puente se pongan en verde. Entonces podrás pasar terminar la fase.



3. LOS TEJADOS DE LA CIUDAD

▶UTILIZA EL FOCO para saltar al otro extremo, sube la primera escalera, avanza hasta la siguiente escalera y... ¡Verás que sorpresa! Un agente. Para escapar del agente, gírate a la izquierda, nada más aparezca de nuevo, salta usando el foco hasta la escalera que está sobre la tubería. Avanza hacia el frente, luego a la derecha, vuelve a usar el Foco para saltar una grieta. Sigue de frente y salta con el Foco hasta donde está el agente. Dispárale para ralentizarlo y salta nuevamente con el Foco hacia la izquierda. Has de ser muy rápido.

Cuando caigan los escombros, acaba con el guardia y busca una piedra para subir hasta la parte superior, liquida a unos guardias y utiliza el Foco para saltar varias veces para cruzar hasta un conjunto de varias escaleras. Escapa lo antes que puedas, sube varias escaleras más y, ya arriba, podrás alcanzar el teléfono. ¡Cógelo! ¡Uf,...por los pelos!



■ Para poder acabar con los francotiradores y poder esquivar mejor sus balas, es importante presionar el botón de Foco, porque la probabilidad de impacto aumenta.



■ En algunos niveles es vital el uso del fusil francotirador, lo mejor para grandes distancias, incluso en zonas sin luz.



■ Las secuencias de vídeo sacadas de la película o creadas ex profeso son increíbles. Algunas ofrecen pistas y otras...

SÓLO SI VENCEMOS A SERAPH EN DUELO TENDREMOS OPORTUNIDAD DE VISITAR AL ORÁCULO Y JUGAR EN VARIOS NIVELES OCULTOS, LOS MÁS DIFÍCILES DE TODO EL JUEGO



4. EL AEROPUERTO FACTURACIÓN

Conforme sales, ve a la izquierda y luego a la derecha hasta el final. Salta para descender por la barandilla al piso de abajo y utiliza las columnas para cubrirte hasta que veas los mostradores a mano derecha. Ya sólo tienes que dar un gran salto usando el Foco mientras disparas al guardia.

▶TIENES QUE LLEGAR A LA cinta trasportadora nº 10, pero alguien las ha detenido todas. Bordea la cinta 9, sube por la cinta 11 y salta por entre los canales de transporte hasta alcanzar una puerta. Abre la siguiente, liquida a los guardias y abre dos puertas más de frente. Elimina unos cuantos guardias y ve hacia la cabina para parar las cintas. Ahora da marcha atrás hasta la cinta 10. Cuando estés a punto de llegar, algún maldito volverá a desactivar la cinta. Vuelve atrás, actívala de nuevo y encárgate "gracioso" del empleado. Ya sólo queda volver a la cinta 10.



▶HAY QUE ENCONTRAR la entrada al túnel 7R. Pasa las tuberías y te encontrarás

Los dos personajes





JUGAR CON NIOBE significa pilotar tanto los coches como la nave Logos. Tiene un plus de habilidad y emoción, y un poco menos de darle al gatillo. Aunque por el historial del personaje de Ghost sabemos que le encantan las armas, la realidad es que ambos tienen la misma precisión tanto en disparo a distancia como en combate cuerpo a cuerpo, ya que están entrenados en artes marciales. Elegir uno u otro depende de gustos personales y de preferencias en las fases de vehículos.

JUGAR CON GHOST supone que tendrás que despachar a tiros tanto a los policías y Agentes en las fases de conducción como a los "pulpos" mecánicos en las fases del Logos. Niobe se encargará de llevar los vehículos a buen puerto. Junto a esto, algunas fases difieren en el itinerario que recorren los dos personajes, pero por lo demás, su manejo es idéntico en todo lo que se refiere a los combates.



■ Para salir de situaciones comprometidas, como callejones sin salida o grandes grupos de enemigos, resulta muy eficaz caminar por las paredes con el Foco activo.



■ La única manera de terminar con los vampiros es reducir la barra de energía a cero a base de golpes y estacarlos.



■ El salto hacia atrás, mientras disparamos es uno de los ataques más seguros y efectivos del juego.

Consejos de conducción

LA MAYOR DIFICULTAD de estas fases no son los agentes, sino los coches de policía "suicidas" que se nos hechan encima y nos bloquean el vehículo para que los demás puedan dispararnos a placer. Además de ser muy rápido con la marcha atrás en estos casos, permanece muy atento con el rabillo del ojo a los laterales de la pantalla y en cuanto veas aparecer un coche de policía en diagonal, da un volantazo hacia el lado del que venga. Así te cruzarás y no te obstruirá.

MIRA SIEMPRE LA FLECHA de dirección. En el primer nivel de este tipo, Ghost te va indicando de viva voz hacia donde ir, pero en el resto es muy fácil que te pases las interesecciones, perdiendo tiempo y arriesgándote a que te atrape la policía, los Gemelos o los Agentes. Y otra cosa: aunque puedes hacer que Ghost dispare, es mejor ignorar esta opción salvo en el nivel "Tras Morféo", y concentrarte en la conducción. Si eres bueno podrás hacerlo sin perder demasiada vitalidad.

con un laberinto. Ve a la derecha conforme sales, otra vez derecha, entra por el túnel de manetnimiento (Zona 5A). Después por el otro túnel delante –sigues en la 5A– ve a la izquierda en la 4L. Hay unas verjas, así que ve a la derecha hasta la 3L. Entra por el túnel de mantenimiento y un mensaje te dirá que sigas hasta llegar al 7R. Pero antes...

▶TE ESPERA UN AGENTE. Pulsa Foco todo el rato para poder correr más rápido y sigue en línea recta sin pararte ni un momento ni bajar por ninguna escalera. Usa las armas para encargarte de la policía. Cuando llegues al final del túnel , sube por la escalera.

El camino es lineal así que la única dificultad está en encargarte de los grupos de guardias. Utiliza el Foco cuando les dispares desde detrás de las cajas para apuntar mejor y esquivar las balas cuando te encuentres buscando el ascensor.

▶HAY QUE PARAR ESE AVIÓN como sea. Avanza por el túnel y selecciona el rifle francotirador. Apunta con precisión hasta que llegues a las escaleras, donde te aconsejamos que utilices directamente el Foco para atacar a los soldados cuerpo a cuerpo. Entra por el túnel situado a la izquierda.

Dispara a los guardias en campo abierto, sube y baja dos tramos de escaleras. Es la única dificultad de este nivel. Y encima está Spark para ayudarte. Al terminar, ve hacia el avión de carga.

▶TRAS LA ESPECTACULAR ESCENA, en la que verás subir a bordo al agente, ve hacia las cajas del fondo. Cárgate a los polis y coge dos paracaídas. Ahora tienes que ser muy rápido: pégale al Agente todo lo que puedas usando el Foco y abre la rampa del avión mientras está aturdido. Vuelve a pelear contra él empujándole hacia la rampa. Cuando caiga por ella abrá terminado todo.

Quiz 3

¿Cómo se llama la nave donde viajan Niobe y Ghost?

A. Enterprise
B. Slave 1
C. Logos



5. LAS CLOACAS EL ABISMO

Ve por la cornisa, las dos escaleras siguientes y dispara a los soldados que acosan a Balard. Cruza por los puentes, baja la escalera que hay en el agujero y, al llegar abajo, ve hacia la derecha (no subas por la escalera). Verás a Blard junto al teléfono.

▶TOMANDO COMO REFERENCIA la posición del teléfono, elimina a los francotiradores en esta secuencia: derecha, otro más a la derecha, enfrente y arriba. Descuelga el teléfono para terminar.

▶LANZA UNA GRANADA ofensiva contra el gran ventilador que tienes a mano derecha. Entra por la brecha que has abierto y avanza. Cuando llegues a un lugar con unas tuberías que no te dejan continuar, sube a la mesa que hay junto a ellas y podrás seguir. En esa sala, busca un interruptor para cortar el vapor de agua que sale de una tubería y sube por la escalera. El resto del camino no tiene pérdida.

▶COMIENZA SUBIENDO a la balconada donde están ellos. Para ello tienes que auparte hasta una pared de piedra que está cerca del lugar por donde entraste. De aquí, salta a un apartado rodeado por tuberías y al saltar de nuevo... Kabooom! Una trampa. Elimina a los guardias, sube por la escalera y volverás a estar junto a Ice y Corrupt. Sigue por un estrecho camino y llegarás a una máquina que se mueve descontrolada. Con el rifle francotirador, rompe los tres anclajes de la base y salta antes de que la explosión te lleve por delante. Vuelve a subir donde la máquina y salta para entrar en el conducto de desagüe.

▶BAJA LA ESCALERA de caracol. En medio del puente hay otra escalera. Baja y coge la linterna porque la necesitarás más adelante. Sube, continúa por el puente y, en la bifurcación, ve a la derecha siguiendo a los SWAT. Una granada y serán historia, pero ten preparado un arma para disparar desde las rejas a los dos soldados que acosan a tu compañero. Da marcha atrás y sigue en línea recta hasta un pequeño túnel. Utiliza el Foco para saltar al otro lado.

▶SIGUE TODO EL CAMINO hasta llegar a un abismo. Salta con el Foco hasta las cornisas de enfrente y luego cuélgate de la tubería roja para regresar al otro lado. Vuelve a saltar hasta la tubería gigantesca en medio del abismo y, desde ahí, ya sólo consiste en aprovechar los huecos de las tuberías para continuar hasta el final. Tienes que dejarte caer sin miedo por el agujero.

Avanza hasta un pequeño puente y espera a que salte por los aires para que entren soldados y te abran la puerta. Con los grupos, utiliza las granadas para dispersarlos y sigue el camino hacia delante, hasta llegar a un tramo donde el suelo está roto. Salta dos veces con el Foco y podrás salir.

La salida está justo enfrente de la entrada, pero en un nivel inferior. Para llegar, salta a la parte de abajo usando el Foco, elimina a los guardias más cercanos y ve hacia adelante. Baja la escalera y salta al conducto. El resto no tiene pérdida: avanzar y disparar con el Foco. ►►

▶NADA MÁS SALIR sube por la escalera roja que tienes al lado, noquea al guardia, dispara al de enfrente y, desde esa posición elevada cubre a tus compañeros con disparos.



6. EL CASTILLO

▶CUANDO DESPIERTES, tendrás que eliminar a tres vampiros muy duros. Usa los “contraataques”. Luego, vendrá tu misterioso captor, al que tienes que golpear sin descanso hasta que se vaya. Sigue avanzando hasta una puerta que está entreabierta.

Ahora te enfrentas a Vlad, en una intensa lucha: no dejes de golpearle con el Foco activado. Contraataca siempre que puedas y, sobre todo, no uses armas de fuego. Cuando su barra de energía llegue a cero debes clavarle la estaca y acabar con él. Ve al ascensor y sube.

▶AVANZA HASTA QUE ESCUCHES el teléfono, entra en la sala y cógelo. Sal por donde entraste y sigue recto empleando la ballesta hasta llegar a una sala de cine. Atraviésala y espera a que salgan unos cuantos enemigos. Liquídalos y continúa por donde han salido ellos.

Luego es sencillo: tuerce la primera a la derecha, cárgate a los dos enemigos y gira la última a la derecha. Listo.

▶EN LA MAZMORRA, tuerce a la derecha, baja las escaleras y liquida a los dos vampiros. Se abrirá la segunda verja y podrás bajar hasta el coliseo. Para liquidar a Cujo golpéale hasta quitarle un medio de su vitalidad. Ocúpate, con la ballesta, de los vampiros menores que te mande. Cuando termines con éstos, sigue golpeándoa Cujo. Sin parar. Hasta que lo estaques. Sal de la arena y salta hasta la única abertura que hay en la pared, frente a la puerta de entrada.

▶AVANZA HASTA que los ...“amigos” de Ghost, –Cain y Abel– se larguen. Cuando lleguen los vampiros, suelta a Ghost e intenta empujarlos a base de golpes hasta las celdas de los prisioneros. Después, sal con Ghost corriendo en dirección hacia donde comenzaste el nivel.

Quiz 4

¿A qué famoso sistema operativo se parece la consola de “Hackear”?

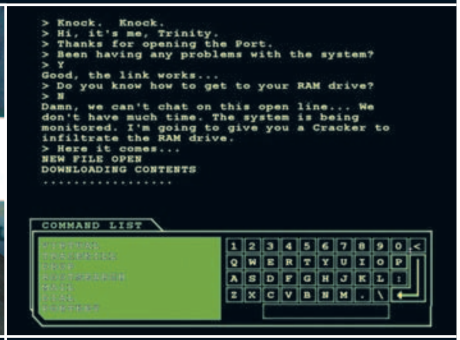
A. Windows NT
B. Mac OS
C. MS DOS



■ En los niveles de dificultad avanzada es imprescindible dominar la técnica de disparo desde las esquinas. Aprovecha para practicar en los primeros tres niveles.



■ Desde la nave, Sparks nos va dando consejos e indicándonos peligros y objetivos a cumplir. Escúchale.



■ Si tienes ganas, puedes meterte a trastear un rato con la opción “Hackear” desde el menú principal del juego.

Combatiendo con Seraph





SERAPH ES EL GUARDIÁN del Oráculo, y visitar su salón de té marca un punto de inflexión al final del juego. Si le ganas, pasarás a ver al Oráculo e irás directamente al final del juego, al nivel llamado “A bordo del Logos”. Si pierdes el combate, aparecerás en el nivel “El rascacielos”, y al terminarlo volverás a Chinatown para seguir jugando en el nivel “La trampa de Smith”. Tú decides lo que prefieres.

PARA DERROTARLO en los niveles de dificultad avanzados tienes que utilizar la técnica del contraataque, consistente en pulsar la tecla de Acción justo cuando te vaya a golpear. De esta manera contrarrestas su ataque y puedes responderle casi sin riesgos. En los niveles de dificultad bajos, no hace falta: simplemente golpeándolo sin parar usando el Foco puedes derrotarlo en diez segundos. En los niveles difíciles, esquiva y golpea con el foco y apártate para dar tiempo al siguiente movimiento.



7. EN LAS CALLES

▶SÓLO DEBES PREOCUPARTE de mantener tu coche alejado del de los Gemelos y estar muy atento a la flecha indicadora para coger tres desvíos en el momento preciso.



8. LA AUTOPISTA

▶TRAS LOS PRIMEROS escarcéos con la policía aparecerán dos agentes en coche. Haz que Spark les dispare unas cuantas veces y desistirán en la persecución. Cuidado, el tráfico es denso.Tienes que alcanzar un trailer donde va Morféo. Circula bastante por delante de tí.



9. LA PLANTA DE ENERGÍA

▶AVANZA POR LA DERECHA. Sube un par de escaleras, otras dos rejas y espera a que Spark apague las luces. Ahora pasa con cuidado pegado a la cornisa y cuando estés arriba salta para evitar caer en una pequeña habitación sin salida. Liquida a los guardias mientras buscas una escalera que está hacia la derecha y luego cruza el puente hacia la puerta.

Utiliza la voltereta lateral para terminar con los guardias y la ametralladora para eliminar a los francotiradores y no te separes del camino que va por los pasillos. Al llegar a la zona de los cimientos, crúzala en línea recta, siguiendo el rastro de los guardias y, al llegar a la tabla, usa el foco para alcanzar el bloque sobre la que se sostiene.

▶CARGAMENTO NUCLEAR

Entra por la única puerta abierta, escúrrete por debajo de los camiones, abre la siguiente puerta y liquida los francotiradores que están en el piso de arriba.

Ahora tendrás que cargarte a los SWAT que salen a tu encuentro. Después sube por la rampa y activa el interruptor. Ya puedes disfru-



Aunque las armas de fuego son más cómodas, es habitual que nos dejen tirados por falta de munición. No conviene desdeñar el combate cuerpo a cuerpo.



La visita al Oráculo marca un punto de inflexión. Si ves esta escena es probable que te hayas dejado cabos sueltos...



En determinados niveles hay que obviar a los enemigos y correr a toda prisa en la dirección que marca la flecha.

LOS AGENTES SON LOS RIVALES MÁS DUROS. NO SE LOS PUEDE DERROTAR. SI VES ALGUNO SAL CORRIENDO A TODA PRISA

Combatiendo con los agentes







SON LOS MÁS DUROS y están encabezados por Smith. Esquivan casi todas las balas, gopean y disparan como salvajes. Si ves alguno sal corriendo, no te molestes en combatirlo. Pero hay veces en que nos arrinconan o nos los encontramos de frente y el combate es inevitable.

CON UN AGENTE DELANTE hay que utilizar siempre el Foco. Una buena manera de ralentizarlos es dispararles, por lo que si ves que estás en una fase con muchos agentes, lleva siempre el arma equipada. Dispararles te dará unos segundos, suficientes para quitarte de en medio.

SI TE ACORRALA un agente o un grupo de ellos... en fin. Pero hay algunos trucos para intentar salir de la situación. Además de dispararles, utiliza, siempre en fase, los movimientos de voltereta lateral, salto hacia atrás y caminar sobre la pared. Es mejor que dejar que te muelan a palos.

MANTÉN SIEMPRE las distancias para que sólo te puedan atacar a distancia. Un golpe de un Agente te resta mucha vitalidad. Así que intenta llevarlos siempre a un lugar abierto y, excepto en el nivel del juego, "Agente a bordo" en el resto de niveles puedes evitar el enfrentamiento.

Manejando el Logos

ES MENOS COMPLICADO que las fases de conducción. Lo único difícil está en mantener la orientación en el laberinto de túneles, cosa que puedes remediar mirando constántemente la flecha indicadora. Y otra cosa: el disparo es infinito, así que no hace falta ni que levantes el botón del gatillo.

SI SE TE PEGA un "pulpo" al parabrisas o al casco de la nave, verás iluminarse el recuadro "Hull". Dispones de unos segundos para embestir la pared y las tuberías del recorrido antes de que la nave salte por los aires. La resistencia del Logos es notoria, por lo que no te preocupes por que se te "casque" la nave. Tu concéntrate en seguir la dirección y embiste todo lo que necesites. Si pierdes la orientación, párate unos segundos y retrocede para que veas mejor los posibles caminos del recorrido.

tar de tu nuevo arma encargándote del nuevo equipo de SWAT. Luego continúa hasta la siguiente puerta y sigue por el pasillo.
A continuación, el segundo campo de transformadores es una fase muy larga donde tienes que estar siguiendo todo el rato la flecha indicadora. ...Al final, sube por la escalera y está hecho.
▶EN LAS TURBINAS del generador salta abajo y noquea al guardia por detrás. Salta con el Foco hasta la tubería de enfrente y, de ahí, a las cristaleras del edificio dando una patada. ¡Ya estás dentro! Baja dos pisos, sal del edificio y entra por otra puerta. Ahora se trata de seguir por varias habitaciones. En la siguiente fase ve hacia la derecha hasta la puerta 1. Sube por tres escaleras y coloca la bomba en el generador. Al dar marcha atrás, verás que han sellado esa salida. Vuelve a subir, donde el generador, y toma el camino contrario. Tendrás que ir entrando en la sala de todos los generadores para poder ponerte a salvo.
▶EN EL NÚCLEO, ha llegado el momento de jugarse el tipo por Neo. Ve a la derecha nada más aparecer, avanza por la pasarela y desciende por las escaleras hasta una cornisa ancha que te lleva al enlace con las pasarelas importantes. No te equivoques de dirección ahora: ve a la derecha conforme llegas a este punto y ya sólo es cuestión de subir por las escaleras...
▶EL AGENTE INTENTA ESCAPAR Spark te inyecta un líquido que mantiene tu Foco siempre al máximo, así que no te cortes y úsalo todo lo que quieras. Tras salir del montacargas por el túnel de ventilación, da la vuelta y pasa de los agentes. Intenta llegar cuanto antes al otro montacargas. Una vez arriba... ¡Corre sin parar con el Foco activado!



10. CHINATOWN, LA CASA DE TÉ DE SERAPH

Mucho ojo con lo que haces aquí: Seraph, el guardián del Oráculo, te reta a un duelo, y según lo hagas pueden ocurrir varias cosas. Mira el cuadro "Luchando con Seraph" para más detalles.
▶LA TRAMPA DE SMITH. Tras el duelo anterior has de continuar. Ahora da la vuelta, sal por la puerta y baja por la escalera de la derecha hasta la puerta roja. Ve por la calle hacia la derecha, sigue justo de frente, cuando llegues a la intersec-

Quiz 5

¿Qué arma nos permite eliminar a los vampiros de un disparo?

A. El shuriken
B. La ballesta
C. El misil C-104

ción gira a la izquierda, luego derecha, izquierda, entra por el callejón, derecha, pasa dos puertas blancas y por fin derecha. Antes de llegar al final, entra por la puerta roja, abre la siguiente y sube por la escalera de incendios. Salta sobre el techo del camión trailer.
Ve a la izquierda. Entra por el callejón que hay a la derecha y baja por las escaleras. Después sube y coge las granadas que encontrarás en el coche de policía.
Continúa por la derecha, abre la puerta roja y ve a la derecha, nada más salir de ahí. Abre la puerta roja de enfrente, ve por el pasillo de la derecha y abre una puerta blanca. Conforme sales gira a la izquierda y luego por la primera a la derecha. Continua hasta el fondo de esa calle y ve a la izquierda. Sube por la escalera de incendios a pie de calle, abre la puerta y ve a la izquierda, nada más entrar. Abre la puerta blanca y se acabó.

Quiz 6

¿Qué duo de rebeldes nos acompaña en una de las misiones?

A. Ice y Corrupt
B. Zipi y Zape
C. Neo y Trinity

▶NADA MÁS LLEGAR la siguiente fase ve a la izquierda. Baja las escaleras, déjate caer para llegar antes hasta la puerta roja, derecha y ahora izquierda. No te acerques demasiado a la cabina porque va a saltar por los aires. Al llegar al vehículo, sube por las escaleras para llegar hasta el tejado y salta a la calle de nuevo con el Foco activado antes de que el agente que te pisa los talones reaccione. Continua de frente, gira a la izquierda al final de la calle y, cuando llegues al puerto, ve hacia la derecha. Salta por encima de las cajas, introdúcete por el callejón y salta rápidamente a través de la valla.



Para no encontrarnos en situaciones como ésta podemos intentar sorprender a los guardias desde atrás. Si nos acercamos sigilosamente podemos abatirlos fácilmente.


En las fases de conducción, lo mejor es la vista en tercera persona. Desde el interior del vehículo es más difícil.


Un truco sencillo para agilizar el descenso de escaleras es pulsar el botón de salto mientras estamos bajando.

Nivel secreto





TERMINADO EL JUEGO nos vamos al menú "Hackear" y seleccionamos cualquier partida salvada. Aparecerá una consola muy similar a las del antiguo MS-DOS, donde tenemos que escribir las instrucciones mediante comandos parecidos a los que se usaban en este sistema operativo. Sólo tenemos que teclear CHEAT seguido de un código. Consulta la sección La Lupa: «Enter The Matrix» recuadro Hackear para conocer el código que abre el nivel.

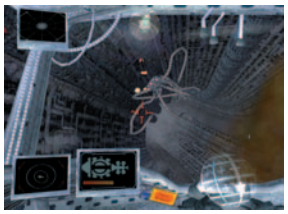
PARA ACCEDER AL NIVEL secreto cargamos la partida que acabamos de "Hackear" y nos vamos al final de los menús con la lista de los niveles. Ahí veremos que se ha activado un nuevo nivel llamado "Simulación de entrenamiento Spark". Si accedemos a él, veremos un pasillo similar al que nos mostró en el juego el "Hacedor de Llaves", pudiendo entrar en la cuarta puerta de la derecha. Aquí podemos practicar puntería con casi cualquier arma presente en el juego. Curioso, ¿verdad?

▶EL VIRUS SE EXTIENDE. Abre la puerta, sube por las escaleras de la derecha, luego ve a la izquierda, abre la puerta roja de enfrente y ve hacia la derecha nada más salir. Salta utilizando el foco y pasa sobre el puente.
Continua por la derecha, luego izquierda por el callejón y otra vez a la izquierda. Entra por los talleres y vuelve a salir, continuando de frente. Ahora,ve hacia la derecha, hacia el arco y entra por la puerta verde.
▶EN LA IGLESIA sube las escaleras, sigue de frente y sube por las escaleras de la derecha sin pararte para nada. Ve a la izquierda hasta las siguientes escaleras y una vez fuera ve a la derecha continua saltando, de edificio en edificio, usando el Foco. Es mucho más rápido así que corriendo por encima de los tablones. Después de entrar en un edificio por una puerta roja, no bajes por las escaleras que tienes de frente, sino por unas que están un poco antes para, finalmente, subir al tejado.



11. RASCACIELOS

▶TIENES DECENAS DE CLONES de Smith, persiguiéndote por un rascacielos. Se extiende y multiplica como si se tratase de un virus.
No te pares ni un segundo a pelear con ellos o estás acabado. Sigue la flecha rápidamente y sal al exterior del edificio, caminando por los andamios. No pierdas tiempo intentando abrir ninguna puerta porque sólo sirven para distraerte y los agentes te alcanzarán enseguida. Cuando Sparks te llame, entra en la primera sala y espera a que uno de los agentes irrumpa y te abra paso hasta la siguiente. Entonces entra en el ascensor para escapar. Ahora vuelve atrás y lee el capítulo: **LA TRAMPA DE SMITH**, en el nivel correspondiente a Chinatown.



12. NAVE LOGOS

▶MIRA LOS CUADROS "Manejando el Logos", para ver cómo pasar este nivel y el anterior; "Túneles del mundo real". Tanto si has llegado hasta aquí desde "La Iglesia" como si llegaste a vencer a Seraph, el final parece igual. Pero, si realizas ambas opciones, en el menú niveles aparecerán dos nuevos llamados "Túneles del mundo real". Ambos son idénticos y conducen al mismo final. Pero tras los títulos de crédito, el juego te dará una clave. Consulta el cuadro "Nivel secreto" para ver qué significa. ¡Enhorabuena!

M.J.C.

Soluciones Quiz

1.C. Sparks. **2.B.**Smith. **3.C.**Logos. **4.C.** MS Dos. **5.B.** La ballesta. **6.A.** Ice y Corrupt.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Enter the Matrix



LAS CLAVES PARA VENCER AL SISTEMA

«Enter The Matrix» es un juego único en el género acción. Contiene numerosas innovaciones que afectan al interfaz de usuario y en consecuencia al control de los personajes. En esta lupa explicamos cómo poner en juego sus posibilidades.

No dejes que "Matrix" te posea. En su lugar rompe las reglas del sistema para aprovechalas en tu favor. Niobe y Ghost tienen grandes habilidades frente a sus enemigos. Pero ponerlas en práctica no siempre es fácil. Aquí te decimos cómo hacerlo. Hemos incluido también un apartado en el que se detallan las posibilidades que ofrece la opción hackear de «Enter The Matrix» con las que podrás acceder al sistema y desvelar algunos secretos que de otro modo son inaccesibles.

Contraataques

LAS CONTRAS SON IMPRESCINDIBLES como recurso de las artes marciales. Nos permiten parar ataques del enemigo y usar su propia fuerza para vencerlos. No son nada complicadas de dominar, y resultan sumamente útiles. Además, tendrás que usarlas profusamente en los combates con los enemigos finales, pues es la técnica idónea contra los mismos. Aprende a manejarlas.



DESARMAR. Además de dejar sin arma de fuego al enemigo, el movimiento concluye con un golpe directo al mismo, un disparo o un ataque usando el arma robada como cachiporra para dejarle fuera de combate.



EMPUJAR. Si paramos un golpe de nuestro atacante, y utilizamos el foco, podremos agarrarlo y lanzarlo por los aires. Si hay una pared cerca y conseguimos hacerle impactar, le haremos aún más daño.



LLAVES. Para el golpe del enemigo y aprovecha su fuerza para voltearlo, hacerlo caer y devolverle el golpe, desequilibrarlo y golpear.... Las posibilidades son múltiples. Práctica y aprende a conocerlas.

Las armas

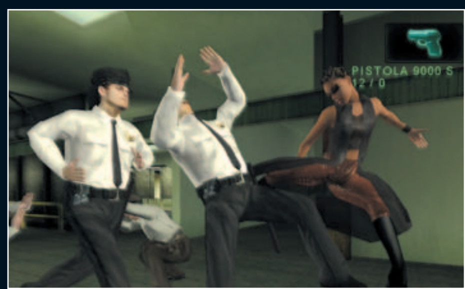
NO TODAS LAS ARMAS SON IGUAL de efectivas para según qué enemigos. Mientras que a muchos de ellos nos los podemos quitar de encima en combates cuerpo a cuerpo, otros cuentan con un armamento poderoso y nos nos permitirán que nos acerquemos. Por ello es recomendable que conozcas tu arsenal, y tendrás mucho ganado al enfrentarte a los esbirros controlados por Matrix.



ESTACAS. Sólo las usarás en las fases del castillo del Merovingio. Las armas de fuego son inútiles aquí. Es lo único que puede matar a los vampiros. Golpéales hasta que se queden noqueados y luego clávasela.



GRANADAS. Ideales contra grupos de enemigos. Muy especialmente podrás sacar provecho de ellas cuando juegues con Ghost en la Central Nuclear. Podrás eliminar enemigos sin malgastar balas.



ARMAS DE FUEGO. Las ligeras son ideales para eliminar a los policías. Aunque, escasos de munición, también podemos quitarlos de en medio con las artes marciales. Para los SWAT se necesitan rifles y escopetas.

Combates contra agentes

AUNQUE CONTACTAREMOS con agentes repetidas veces a lo largo del juego, en la mayoría de ocasiones lo inteligente es huir de ellos. Sólo tres combates en la práctica son decisivos y obligatorios con los enemigos más poderosos del juego. En cualquier caso, jamás podrás ganar a un agente en combate. Es algo totalmente imposible. Pero sí es factible evitar sus demoledores ataques. Descubre cómo solventar tales encuentros.



CENTRAL NUCLEAR (Ghost). En la Sala de Control (2) aparecerá un agente. Sólo puedes dejarle fuera de combate lanzándolo contra los terminales eléctricos averiados.



CENTRAL NUCLEAR (Niobe). La última fase en la Central, con Niobe, te enfrenta a un pasillo plagado de agentes. Enfoca, corre hacia delante y salta para evitar las balas.



EL AEROPUERTO (Niobe). Tienes que echar al agente del avión. Rápidamente, ponte frente a él, corre y salta para darle una patada. Baja la rampa y repite el golpe.

Enemigos finales

ALGUNOS ENEMIGOS en el juego son realmente duros. Cuando tengas que enfrentarte con ellos tendrás que poner a prueba toda la experiencia adquirida en los niveles anteriores a tal encuentro. Recuerda que, para vencerles, sólo valen las artes marciales. Las armas de fuego serán completamente útiles en estos combates tan especiales. Ten en cuenta además, que con algunos de estos enemigos, no debes empeñarte en eliminarles, porque de hecho es imposible. En su lugar, debes sacar partido a los combos, las contras y el foco.
Una táctica que algunos de estos enemigos acostumbran a poner en práctica consiste en mandarte otros "enemigos menores" con el fin de distraerte. Cuando esto ocurra, (por ejemplo en la fase de los helicópteros o contra Cujo) has de concentrarte, primero en los sicarios para volver después, libre de obstáculos, tu verdadero objetivo.



HELICÓPTEROS (Ghost). Controlados uno por los SWAT y otros por los agentes, la táctica para abatirlos es la misma. Estudia los movimientos del helicóptero y ocúltate. En cuanto puedas, sal de tu escondite y lanza una ráfaga de ametralladora.



CAIN Y ABEL. Los sicarios del Merovingio son fáciles de vencer, pero es imposible eliminarlos. La táctica es empujarlos a base de golpes hasta las celdas. Los prisioneros los retendrán un momento, que debes aprovechar para escapar, siguiendo el pasillo.



CUJO. Golpea, enfocando y con las contras a la bestia vampiro hasta quitarle la mitad de la vida. Después, mientras te dispara, mandará a varios vampiros contra los que debes usar la ballesta. Cuando vuelva Cujo, continúa la táctica hasta clavarle una estaca.



VLAD (Niobe). Utiliza continuamente esquivas, contras, el foco y combinaciones de golpes de todo tipo. No es un enemigo especialmente complicado, pero sí bastante duro. No te despistes un momento o acabarás sucumbiendoa sus llaves.



SERAPH. Deberás luchar contra el guardián del Oráculo hasta que él mismo decida permitirte el paso. La mejor táctica es, con el foco, golpearlo hasta arrinconarle. Allí, no le dejes levantarse. Si no le vences te perderás la valiosa información del Oráculo.

Lecciones de Hacking

¿PARA QUÉ SIRVE HACKEAR EN «ENTER THE MATRIX»? Básicamente, para encontrar secretos en el juego y nueva información que no se te ofrece si no usas este modo. Estos son los primeros pasos para convertirte en "hacker" de "Matrix". Para hackear, debes tener una partida grabada. Una vez hayas hecho todo lo siguiente, deberás investigar por tu cuenta en el mundo real (el real, de Internet), para conseguir más información. Mientras avanzas en el "hackeo" se te irán desvelando direcciones web en las que continuar investigando en Internet.
Cuando entres en el sistema sólo tendrás acceso al disco A: (un directorio en tu ordenador del juego). Revisa los comandos a que tienes a tu disposición en un primer momento: DIR y READ son vitales. Tienes que poner atención en no equivocarte con la sintaxis o no funcionarán los comandos.



ENTRANDO EN EL SISTEMA. Lee (READ) todos los documentos que hay en el directorio TEXT. Uno de ellos te dará la clave para acceder al disco virtual (V:). Otro te dará dos direcciones web, para que encuentres códigos que luego tendrás que desencriptar.



ACCEDE A LOS DISCOS OCULTOS. Entra en V: usando VIRTUAL, y escribe la contraseña de acceso (FROZENFISH). Debes resolver un puzzle formando un kanji en un tiempo dado. Si encuentras la solución correcta (RED), entrarás en el disco virtual.



CONTACTANDO. Entra en ROOT (tras usar ROOTSEARCH). Utiliza el comando MAIL con la clave THISISNOTREAL. Escribe DIAL, seguido del número de teléfono, y escucha los mensajes de Morfeo y Trinity. Ésta te dará un número para acceder a una línea secreta.



ROMPIENDO CÓDIGOS. Para contactar con Trinity escribe PORTKEY 942. Knock, knock… Alguien llama a tu puerta. Escribe CRACK 8RAM y busca en los directorios. Hay un comando que te dará acceso al Logos. El comando es HANDSHAKE.



LA ÚLTIMA BROMA. El sistema te pondrá automáticamente en contacto con Sparks. Aguanta su pequeña broma y escucha el mensaje de Neo. Recuerda que, tras tus investigaciones en Internet, podrás volver al sistema para buscar más secretos.

El nivel oculto



CUANDO ACABAS EL JUEGO, tras los créditos se te dará un código. Entonces puedes entrar en la opción de hackear y escribir CHEAT seguido del código. Se te dará acceso al nivel de Entrenamiento Oculto de Sparks. Si no quieres esperar a acabarte el juego, te vamos a dar la clave: Escribe CHEAT 13D2C77F, y tendrás activado el truco. Si vuelves a escibirlo, lo desactivarás. Feliz entrenamiento.

Usar el entorno

APRENDER A ENFOCAR y a utilizar el entorno en tu favor es imprescindible en muchas fases del juego. Estas técnicas son básicas para avanzar en la aventura y te sacarán de más de un apuro. Aprende a dominarlas y poco a poco las llevarás a cabo casi por instinto.



COLUMNAS. Son algo más que parte del escenario. Ocúltate tras ellas cuando numerosos enemigos armados te estén acechando. Procura moverte de una a otra usando el foco, mientras giras y disparas.



PAREDES. Corre subiéndote por las paredes cuando estés a su lado, usando el foco mientras te mueves adelante. No sólo te permiten esquivar balas, también puedes disparar cuando hagas este movimiento.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Indiana Jones y la Tumba del Emperador
El Dragón Negro (2ª parte)

Indy logró derrotar al Kraken. Pero en Hong Kong las cosas se le han complicado mucho con el rapto de su aliada, Mei Ying. Los nazis la han llevado a la base secreta de Peng Lai. Además, la reliquia china sigue sin aparecer. Para salir de este embrollo hemos preparado la guía de los seis últimos niveles.



El mes anterior completamos la misión en Estambul. Indy, en su paso por Hong Kong, no ha encontrado retos para su astucia, aunque sí para sus puños. Además, ha visto a Mei Ying caer en manos de los nazis. Así pues, siguiendo a un submarino, nuestro héroe ha llegado a la isla Peng Lai. En esta segunda parte de la guía vamos a resolver los niveles que faltan, hasta completar el juego.



LA LAGUNA PENG-LAI

▶ EL SECRETO DE LA LAGUNA PENG LAI. Para llegar hasta la fortaleza donde está retenida Mei Ying, Indiana Jones tiene que atravesar una base de submarinos. Nada más saltar a la laguna, nada hacia el edificio de la derecha y rompe las cajas para coger un tanque de oxígeno y un arpón. Después bucea hasta el interior del submarino hundido, recoge la carga explosiva, y colócala en el muro de la izquierda, tras acabar con el buzo. Recorre el túnel submarino hacia la izquierda, hasta una isla con una liana. Columpiate hasta el saliente, salta hasta la plataforma del otro lado y usa el látigo en el farol para alcanzar la gran puerta china, protegida por dos nazis.

▶ EL SECRETO DE LA LAGUNA PENG LAI. PARTE 2. Sigue el pasaje hasta encontrar la ametralladora del balcón. Dispara a todos los nazis que aparezcan. Cuando termines, salta al patio y camina hacia el lago, bajando por la pendiente de la derecha. Sube por el elevador hasta el piso superior de la torre, y usa la escala para llegar al tejado, donde encontrarás una cuerda deslizante que conduce hasta la cabaña cercana a la grúa. Acaba con los nazis y manipula la grúa para coger la plataforma del agua con el gancho, subirla lo más alto posible, y moverla a la derecha, junto al balcón elevado de la fortaleza. Ya sólo tienes que escalar por el interior de la grúa hasta el brazo, alcanzar la plataforma con un salto seguido de un latigazo en el aire, y desde ahí saltar al balcón para tomar el ascensor.

▶LA CRUZ DE HIERRO. En los tres niveles que transcurren en la base submarina, Indy ha de intentar esquivar a los enemigos. Si lo descubren, activarán la alarma y aparecerán nazis armados con lanzallamas. Además, se cierran las salidas. Por tanto, cuando suene la sirena, hay que buscar una palanca con la palabra "Warnung" para neutralizarla. Nada más comenzar, sube las escaleras y vapulea a los soldados alemanes. Sigue subiendo, deja atrás una alarma, a la derecha, y localiza al soldado que está mirando por la ventana. Redúcelo para que no arme revuelo, vuelve a la alarma y baja las escaleras para encontrar un cuarto con una metralleta. Desciende al piso inferior, cruza unas dobles puertas, y acaba rápidamente con la resistencia. La salida está unos metros más adelante.

▶LA BASE DE LOS SUBMARINOS. PARTE 1. Indy descubre que Von Beck y Kai, compinchados, han conseguido los fragmentos del Espejo de los Sueños. Abre la puerta de la derecha y sube unas escaleras. Busca las dobles puertas, sube las escaleras y sal al patio, donde encontrarás un nido de ametralladoras. Rápidamente, acaba con todos los enemigos que salen a tu encuentro, y espera a que uno de ellos abra la verja del camión. Corre hacia él, y sube la escala de la pared. En el tejado está la rejilla que da acceso al siguiente nivel, pero está cerrada, así que salta al camión y desde la capota accede al tejado de la caseta contigua. En su interior está la palanca que abre la rejilla de salida.

Quiz 1

¿Qué rango ostenta el "diplomático" chino Kai?

A. Mariscal.
B. Comandante.
C. Emperador.

▶LA BASE DE LOS SUBMARINOS. PARTE 2. En el estrecho conducto de ventilación, Indy tiene que subir por la izquierda para asomarse al puerto donde está fondeado el submarino nazi. Haz que caiga al balcón inferior, y recórrelo hasta el otro extremo para pulsar la palanca que moverá la grúa colgante. Dirígete hacia ella y usa el látigo en las barras de la grúa para llegar al otro lado del recinto. Cruza la puerta de la izquierda y registra el ala derecha, para encontrar un pase de seguridad. En el piso inferior hay un traje de sargento nazi que te permitirá cruzar las dobles puertas junto al submarino. Un soldado te llevará en sidecar hasta el corazón del complejo alemán.



LAS MONTAÑAS PENG LAI

▶LA CARRETERA A PENG LAI. Indy aún continúa con el traje nazi, pero no le queda más remedio que enfrentarse a los guardias para pulsar la palanca de la oficina que abre la puerta del gara- ▶▶

El enigma del I-Ching







ACÉRCATE AL TABLERO y pulsa el botón izquierdo del ratón, para cambiar el punto de vista a una más elevada. Observa que la colocación correcta de las piedras situadas en los tres anillos aparece en las losas grabadas alrededor del tablero.

TIENES QUE GIRAR los anillos hasta colocar las piedras en el mismo orden que las losas. Para entendernos, imaginemos que cada anillo es un reloj, comienza con el anillo exterior, colocando la piedra correcta en una imaginaria hora nueve en punto, es decir, a la izquierda, para que coincida con el dibujo de la losa.

SI NO ENCAJAN, el resto de las piedras del anillo, es que esa piedra no es la correcta. Entonces, gira el anillo y coloca otra piedra igual en las nueve, hasta que todas las piedras del anillo coincidan con las losas del exterior del tablero que sirven de guía.

CAMBIA DE ANILLO con las teclas de cursor. Repite los mismos pasos con los otros dos anillos: mira las losas-guía, coloca la piedra correcta en "las nueve", y comprueba que el resto de piedras del anillo encajan. Si no es así, gira el anillo hasta encontrar las coincidencias. Cuando lo consigas, obtendrás el Pacheng.

je. En su interior escala las cajas para cruzar a la otra estancia por el agujero en la pared. Sube al tejado, entra en el edificio y empuja un pulsador que detiene el ventilador, y una palanca que alinea la grúa con las cajas del exterior. Súbete a ellas, salta a la grúa y con el látigo podrás llegar al conducto. Tendrás que rodar para superar los ventiladores y bajar por la rampa. Sigue bajando hasta hallar una corriente de aire que sopla con fuerza, a la izquierda. Camina hacia delante sin pararte, pegado a la pared, para que la corriente conduzca a Indy por el pasaje de salida. Sigue bajando, gira a la izquierda, y así podrás salir del conducto de ventilación.

▶LA INFILTRACIÓN. El teleférico se encuentra unos metros más adelante, pero, no hay corriente eléctrica. Por tanto, baja por la escala del balcón y entra en el edificio opuesto. Nada más subir las escaleras, encontrarás una palanca que detiene el ventilador del techo. Sube la rampa hasta la caja y salta a la cadena para alcanzar una plataforma que, con ayuda del látigo, te permitirá llegar al ventilador. Al final del conducto balancéate hasta la pasarela y, en el otro extremo, busca otro punto en el que podrás balancearte con el látigo. Así podrás bajar a la oficina inferior, y pulsar la palanca que activa el generador. Baja hasta la planta generadora. En mitad de los generadores, a la izquierda, hay una palanca que cambia la dirección de la electricidad, revelando un camino que lleva de vuelta al principio del nivel. Al pulsarla, el teleférico se pondrá en marcha. A unos cientos de metros de la cima, Indy es atacado por otro teleférico. Desde el techo, salta hacia él, acaba con los dos soldados, y coge la metralleta para disparar a los aviones que vuelan sobre tu cabeza.

Quiz 2

¿Cuántos disparos de Pacheng se necesitan para acabar con los fantasmas azules?

A. Uno.
B. Dos.
C. Cuatro.



Si Indy no consigue apagar la alarma, comenzarán a aparecer soldados nazis armados con lanzallamas, al mismo tiempo que se cierran las salidas.

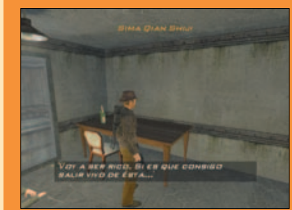


Destruye los faroles para que los nazis no tengan donde esconderse. En la guerra y en el amor, todo vale...



Indy puede emplear cualquier como arma. El sargento alemán ya sabe lo que es "sentar la cabeza"...

Los tesoros escondidos (I)





EN LA LAGUNA DE PENG-LAI, en la segunda parte de El Secreto de la Laguna, al comenzar, camina hacia la puerta enrejada, y busca una carga explosiva en el recodo. Colócala en la grieta contigua para coger el Plato Sancai. En el nivel La Cruz de Hierro, el papiro de Sima Qian Shiji está en una mesa, junto al nazi que mira por la ventana. En la segunda parte de La Base de Submarinos, justo antes de usar el látigo en la grúa, déjate caer desde el saliente al nivel inferior, y busca una caja en el fondo del almacén, que contiene la Tableta de Longjian.

EN LAS MONTAÑAS DE PENG LAI, accede al nivel La Carretera a Peng Lai. Tras subir por las cajas del garaje al tejado, antes de entrar en la oficina déjate caer por el agujero del suelo. Encontrarás una caja con la reliquia Zhao Mo Rhyton. En La Infiltración, tras bajar la escala de principio del nivel, busca una caja en el recodo exterior del almacén. Contiene el rollo Gui Jian. Por último, cuando llegues a la base aérea, entra por el agujero del tejado y acaba con los nazis. Saldrás a una pasarela elevada. En un ramal, a la derecha, hay una caja en la que se encuentra la Piedra Changan.

EN LOS TRES NIVELES QUE TRANSCURREN EN LA BASE SUBMARINA, LA PRIORIDAD DE INDY NO ES ACABAR CON TODOS LOS ENEMIGOS, SINO ESQUIVARLOS Y PASAR DESAPERCIBIDO

▶LA BASE AÉREA. Nada más salir del teleférico, Indiana Jones será atacado por un par de nazis. Al derrotarlos, se abrirá una puerta con otros dos enemigos. Crúzala hasta el almacén de cajas, y acaba con los nazis para poder pulsar la palanca que abre el camino hacia la base. Sube las escaleras, y escala las cajas pegadas al recinto cerrado, para poder subir al tejado y colarte por el hueco del techo. Así llegarás a una pasarela que conduce al final del nivel.

Estamos en la zona más elevada de la base aérea, pero para llegar a la fortaleza hay que coger otro teleférico. Camina por el balcón hasta la metralleta, y acaba con los aviones que despegan. Después vuelve sobre tus pasos y súbete a una caja junto a la barandilla. Verás unos ganchos sobre el abismo, y usando el látigo, cruza al otro lado. Con la ametralladora, acribilla al soldado que te atacará por la espalda. Después ve al nivel inferior en el ascensor y pulsa la palanca para llamar el teleférico. Sube a su techo para poder derribar cualquier avión con la ametralladora.



FORTALEZA DEL DRAGÓN NEGRO

▶LA GUARIDA. Para entrar en el castillo del malvado Kai, Indy tendrá que columpiarse por los tejados de las pagodas. Recorre la pasarela y sube al tejado azul. Al final del mismo, a la derecha, hay un andamio que permite bajar al puente. Acaba con el soldado chino y entra en la torre. Sube la escala de bambú y empuja la caja para abrir un agujero en el piso inferior. Así podrás alcanzar una abertura en el muro, sobre el abismo. Deberás balancearte con el lá-



■ Algunas fases exigen coger una ametralladora y acribillar a los aviones que nos disparan mortales ráfagas. El teleférico está a punto de explotar...



■ Como en sus películas, Indy tiene que disfrazarse de militar alemán para superar los controles.



■ El diario donde se guardan las partidas ofrece pistas sobre los objetivos y los tesoros que esconde.

Las campanas maléficas

PARA SUPERAR LA PRUEBA, Indy debe repetir la melodía que suena en cada uno de los cuatro grupos de campanas situados en las esquinas del desfiladero. Las campanas parecen flotar en islas sobre el precipicio, pero si Indy activa el Espejo de los Sueños y se acerca al borde, verás como aparece una pasarela transparente que lleva a cada uno de los grupos de campanas.

LAS CAMPANAS ILUMINADAS indican el orden en que debes tocarlas. Acércate al grupo recorriendo el camino sobre el abismo, y activa el pulsador para escuchar la melodía que debes tocar. Puedes apuntar el orden en que suenan. A continuación repite la secuencia tocando las campanas con el botón derecho del ratón. No falles.

REPITE EL PROCESO en cuatro ocasiones, para completar el nivel. Si la melodía suena demasiado rápido para ti, las campanas a tocar son las siguientes, numerándolas de izquierda a derecha: A) 1, 3, 5. B) 2, 4, 5, 1. C) 2, 4, 3, 5, 1. D) 3, 2, 1, 5, 4.

tigo tres veces seguidas para llegar al otro lado. Usa de nuevo el látigo en una estaca que sobresale en la pared para alcanzar unas enredaderas. Llegarás a una pasarela frente a un muro rompible: colúmpiate con el látigo para romperlo y entrar en el edificio. Ahora escala los andamios hasta la puerta superior. Está cerrada, pero verás una estaca para balancearte y romper otra pared, accediendo al muro exterior. Sube por otra enredadera y llegarás a la entrada de la fortaleza. Elimina a los guardas y entra en la puerta de la izquierda, para llenar la cantimplora y recoger munición. Al salir por el otro lado encontrarás una rampa que baja hasta unas puertas rojas que esconden una palanca. Si la pulsas, se abrirá una abertura en el muro, y un guardia saldrá de una puerta cerrada. Baja la rampa para entrar por ahí, y activa otra palanca para detener la cascada. Ya sólo tienes que salir al exterior.

▸A LA LUCHA. Sal del agua, y busca dos lanceros que custodian el patio de la fortaleza. Acaba con ellos rápidamente, antes de que golpeen el gong. Recorre las escaleras laterales para encontrar una carga explosiva en un lado, y una fuente en el otro. Sube por el andamio de la fuente hasta el tejado, usa el látigo para alcanzar el andamio del lado opuesto, y pon las cargas explosivas en el lugar indicado: la entrada al recinto quedará despejada.

▸LA TORRE DE LAS TORMENTAS. Indy comienza este nivel sobre una pasarela de madera. Usa el látigo en el farolillo, dos veces seguidas, para alcanzar otra pasarela. Pégate a la pared, supera la cornisa y, de nuevo, balancéate dos veces con el látigo para caer sobre una cuerda. Salta ahora a otra plataforma, y acaba con los soldados chinos. Busca un andamio, salta hasta él y empuja unas piedras para que pierda peso y suba hasta arriba. Ahora busca un pequeño saliente y empújalo para mover el improvisado ascensor hasta otro saliente. Sigue escalando hasta el nivel superior de la fortaleza. Verás una plataforma que descenderá cuando Indy se suba en ella. Rápidamente, salta a la plataforma ascendente que mueve la polea, y usa el látigo alcanzar la salida.

▸EL RESCATE. Indy está por fin en la Sala del Dragón Negro, donde Mei Ying permanece encerrada, vigilada por las gemelas Feng. Si has ido rompiendo las cajas, habrás encontrado una poción Fuerza de Tigre y otra de Piel de Hierro. Tómatelas, esquiva los primeros golpes y los abanicos voladores, y explora las columnas para hallar un sable. Intenta mantenerlas separadas, y muévete hacia los lados paras esquivar sus patadas encadenadas. Céntrate en una de ellas y golpéala con la espada hasta derrotarla. Repite el proceso con su hermana, y prepárate para sacar a Mei Ying de la jaula...



TEMPLO DE KONG TIEN

▸DESCANSO A LA OSCURIDAD. Al acercarse a la jaula donde está prisionera su misteriosa aliada, se activará una trampa e Indy caerá hasta los subterráneos de la fortaleza. En este sólo nivel hay que preocuparse de superar los agujeros con el látigo, y descender por las rampas esquivando las trampas.

▸LAS CATACUMBAS. Por si no fuera suficiente con combatir a malvados nazis y fanáticos guerreros chinos, Indy tiene que enfrentarse a los ninjas-zombies que pueblan las catacumbas. Las armas de fuego no sirven, así que usa los puños, las lanzas de las estatuas o los sables de los nichos. Sube por el arco de piedra, elimina a dos monstruos, y pulsa la palanca para avanzar. Repite la operación en la siguiente estancia, hasta alcanzar un enorme recinto con dos grandes linternas apagadas, y un gong. Coge el mazo del gong y golpéalo para caer por una rampa. En el último momento salta para superar el foso de lava. Coge la antorcha de fuego azul y enciende de la linterna cercana. Se abrirá una puerta que conduce a un tablero de juego I-Ching. Tendrás que encender ocho linternas que iluminan las ocho letras del tablero. Cuando te enfrentes a los zombies utiliza la antorcha como arma.

▸LA GARRA DEL DRAGÓN. Nada más comenzar el nivel, verás una puerta que se abre. Crúzala para llegar hasta un puente sobre el abismo. Al otro lado hay dos linternas que deberás encender. En ese momento, las baldosas del puente cambiarán de color. Pisa las azules y salta las rojas. Si no puedes avanzar, vuelve sobre tus pasos y pisa una anterior baldosa azul para dar la vuelta a las rojas y poder continuar. Otra puerta se abrirá en la sala del I-Ching; lleva hasta un nuevo abismo, esta vez sin puente. Sin embargo, si te acercas con la antorcha azul, verás que hay un camino ▸▸

Quiz 3

En las pagodas, ¿qué objeto usa Indy para balancearse con el látigo?

A. Un dragón.
B. Las ventanas.
C. Un farol.

transparente. Avanza con cuidado y, en el otro lado, enciende las dos últimas linternas. Tienes que volver al tablero, pero ahora el puente transparente sube y baja, así que tendrás que saltar de una plataforma a otra. Para resolver el puzzle del tablero, consulta el recuadro "El enigma del I-Ching".
Obtendrás el Pacheng, una especie de "boomerang" imprescindible para eliminar a los esqueletos. Cruza la puerta que se abre al completar el puzzle y vuelve a las catacumbas. Sube la rampa, cruza la sala con suelo de madera y sube por la rampa con las baldosas eléctricas –no te olvides de la antorcha azul- para volver a la sala del gong. Ahora está abierta la gran puerta de los leones, crúzala para explorar una caverna con tumbas; en una de ellas hay un pasadizo que lleva a...

▶LA SOMBRA DE KONG TIEN. Cuando Indy llega Kai convierte a Mei Ying en un demonio volador. Deberás derrotar a los fantasmas que libera, con ayuda del Pacheng, mientras te escondes trás una columna. El demonio lanzará un devastador rayo pero dejará desprotegida una de las esferas del dragón. Destrúyela con el Pacheng, y repite todo el proceso para acabar con las otras dos esferas.





Los iconos que aparecen en la esquina superior derecha indican la acción que es posible realizar con los objetos situados cerca de Indy.



Es crucial llenar la cantimplora con el agua de las fuentes, para recuperar la energía después de una pelea.



En el juego hay escondidos 30 tesoros. Si los recoges todos, obtendrás una galería fotográfica.

LA TUMBA DEL EMPERADOR

▶EL PRIMER EMPERADOR. Tras remontar el río hasta Sian, Indy y Mei Ying penetran en el panteón imperial, oculto durante 2000 años. Recorre el pasillo principal hasta llegar a un extraño cilindro. Al girarlo, se abrirá una puerta circular, pero también activa una trampa de pinchos que el héroe debe superar. Es tan sencillo como observar los pinchos que se vuelven blancos, apartarse de su camino, y escalar el bloque de piedra cuando aparezca. Penetra en la puerta recién abierta, y esquiva las llamas mientras usas el látigo para superar los abismos. Por último, activa el pulsador para escapar. Toma ahora el otro camino de la puerta circular, y usa las calaveras para distraer la atención de orbes eléctricos. Cuando disparen hacia ellas, avanza. Salta el abismo y sigue el camino hasta dejar atrás nuevos agujeros y escalar un buen trecho. Llegarás a un último precipicio con una pequeña alcoba, a la izquierda, que contiene un pulsador. Para alcanzarlo, lanza una calavera hacia el saliente de la izquierda y salta hacia allí, esquivando el orbe. Ahora desciende por los salientes, pegándote a la pared si es necesario, y lanzando las oportunas calaveras para engañar al orbe, hasta alcanzar la salida.

▶CAMINO A LO DESCONOCIDO. Otro palacio subterráneo, plagado de trampas, espera a los héroes. Baja las escaleras para que Indy y Mei Ying se enfrenten a tres ninjas y dos esqueletos fantasmas. En la siguiente sala tendrás que usar el Espejo de los Sueños para revelar las columnas móviles y los pinchos transparentes del suelo. Cruza al otro lado y baja por las plataformas transparentes del precipicio. Tendrás que usar el látigo en un saliente para alcanzar las escaleras. Arriba del todo hay un pulsador que desactiva la trampa. Cruza la puerta circular con Mei Ying y combate al ejército de ninjas y fantasmas para superar el nivel.

▶CAMPANAS DE LA MUERTE. De nuevo aislado de su compañera, Indy debe pelear con un par de ninjas y otros tantos fantasmas. Al cruzar la puerta, un esqueleto poseerá a una estatua de terracota. Corta las extremidades con el Pacheng –mejor con el disparo secundario- y acaba rápidamente con el fantasma, antes de que posea a otra estatua. Cruza el resto de puertas hasta llegar a la sala de las campanas. El acertijo se resuelve en el recuadro "Las campanas maléficas".

▶LA VENGANZA DE VON BECK. La tumba del emperador está cerca, pero Von Beck no está dispuesto a que Indy le arruine su momento de gloria. Tras saltar un agujero con ayuda del látigo, Indy será atacado por Von

Quiz 4

¿Qué enemigo detiene los disparos de las pistolas?

A. Los soldados nazis.
B. Los guerreros chinos.
C. Los tiburones.

Los tesoros escondidos (II)





LA FORTALEZA DEL DRAGÓN NEGRO, tras derrumbar el primer muro rompible, mira el agujero: verás unas enredaderas que llevan a una sala donde está la Máscara Cambuluc. Cuando llegues al nivel Llamada de Combate, frente al gong, hay una vitrina. Rómpela y coge la Estela de Mármol de Qi. Por último, en la Torre de las Tormentas, al empujar las piedras y subir por el andamio, verás una caja que contiene el Artefacto Yuan Xiang.

EN EL TEMPLO DE KONG TIEN, atento al nivel Descenso a la Oscuridad. Mientras bajas por las rampas, vigila el icono del látigo: cuando aparezca, actívalo para columpiarte hasta un hueco en la pared, donde hay una caja con la Cacerola Yuyao Pan. En las Catacumbas, tras acceder a la segunda sección de tumbas, registra los nichos de donde salen los zombies para recoger el Liaoning Mianjin. En La Garra del Dragón supera el juego de las baldosas rojas y azules del puente sobre el abismo, pero antes de irte, retrocede una última vez hacia las linternas para pulsar una última baldosa azul que abrirá una tumba junto a la puerta de los leones que guarda la reliquia Henan Bei (se recoge al final del nivel).



Ciertos objetos, como el Espejo de los Sueños, poseen propiedades mágicas: desde desvelar trampas invisibles a exorcizar fantasmas.



En los últimos niveles, tendrás que balancearte con el látigo. Aquí la coordinación y el temple es esencial.



La mayor parte de las fases concluyen con la aparición de rivales que ponen en aprietos al Dr. Jones.

Los tesoros escondidos (III)





EN EL TEMPLO DEL EMPERADOR, cuando dejes atrás las orbes eléctricas y superes el abismo, verás un hueco que conduce a una sala donde reposa la estatuilla Shang. Al llegar al Camino del Peligro Desconocido, en un lateral de la sala con la estatua del carro, sube a la cripta para recoger el Libro de Leyes Qin. Para ello, deja vivo a un enemigo; o el nivel acabará automáticamente. Por último, en las Campanas de la Muerte, cuando hayas vencido al guerrero de terracota cruza la puerta y gírate hacia ella. Usa el Espejo para revelar una escalera transparente que lleva a la Tabla Jade Liubo.

EN EL INFIERNO, entra en los Pilares del Inframundo. Antes de girar las columnas del cuarto puente, ponte de espaldas a ellas y busca una plataforma alejada. Puedes llegar hasta ella saltando y balanceándote tres veces con el látigo. Elimina los fantasmas y coge la Máscara Gao. Regresa sobre tus pasos, y camina hacia el borde del pasaje a la izquierda. Escala hasta la verja para alcanzar el Plato Halberd. En el nivel El Corazón del Dragón, en un lateral del trono, se halla la reliquia Shi Huangdi Cong.

PARA DERROTAR A LAS ESTATUAS DE TERRACOTA, ES MÁS EFECTIVO USAR EL PACHENG EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Beck... ¡montado en un tanque! Este nivel únicamente consiste en correr esquivando los obstáculos, mientras impides que te alcance el monstruo de hierro.

El primer tramo incluye varios saltos acompañados de un balanceo con el látigo. Tras alcanzar el pasaje curvado, el suelo comenzará a derrumbarse, por lo que no podrás detenerte. Al cabo de unos angustiosos minutos llegarás a una rampa en la que tendrás que usar el látigo en el último momento, para evitar el precipicio. Von Beck no podrá hacer lo mismo, precipitándose hacia lo desconocido. Superado el peligro, haz que Indy entre por la puerta circular y se encuentre con un vórtice de energía sobrenatural que lo transportará a las entrañas del Averno. El demonio Kai espera al otro lado...



EL INFIERNO

▶DESCENSO A LOS PILARES DEL INFRAMUNDO. Llega el momento de cruzar los puentes sobrenaturales del Muro de los Sueños. Cada puente se activa al girar varios pilares protegidos por un esqueleto azul, que invoca esqueletos amarillos que a su vez dotan de vida a las estatuas de terracota. Por tanto, para completar el nivel hay que repetir estos pasos, entre puente y puente: usar el Pacheng para acabar en primer lugar con el esqueleto azul y, a continuación, centrarnos en los fantasmas amarillos, las estatuas que invocan y los guardias. Liberados los pilares, debes girarlos en el orden correcto para crear las pasarelas. Cuando dejen de girar, el puente se derrumba, así que debes ser rápido para saltar de uno a otro sin caer tú también. En algunos casos, tendrás que emplear el látigo, así que desenfúndalo justo antes de girar los pilares para tenerlo a mano. El orden da igual, pero si lo haces como te indicamos, los puentes flotarán durante más tiempo. Numerados de izquierda a derecha, actívalos en este orden:

-Primer puente; 3, 2, 1.
-Segundo puente; 3, 1, 4, 2.
-Tercer puente; 4, 3, 2, 1.
-Cuarto puente: 4, 5, 1, 3, 2.

▶EL CORAZÓN DEL DRAGÓN. En el interior de la pagoda, encamínate hasta el suelo de baldosas flotantes. Espera a que desaparezca una vez y, rápidamente, camina hacia la baldosa más oscura, la única que no desaparece. Repite el proceso hasta salir de la sala. A continuación dírigete al trono, y verás como Indy descubre, horrorizado, que el mariscal Kai se ha reencarnado en el primer emperador chino. Derrota a las estatuas de terracota con la valiosa ayuda de Mei Ying para completar el nivel.

▶LA ASCENSIÓN DEL ÚLTIMO EMPERADOR. La persecución termina en una etérea plataforma rodeada de cinco pagodas. El emperador chino, protegido por el gran dragón negro, captura a Mei Ying y se dispone a fulminar a Indy con sus terremotos y las llamaradas del monstruo. Para derrotarlo tendrás que saltar los abismos hacia las pagodas – en algunos es necesario balancearse lanzando el látigo hacia el farol- para cargar el Pacheng con el poder que contienen. Lánzalo hacia Kai y repite el proceso con las cinco pagodas, mientras esquivas los rayos y las llamas del enemigo. Después de un duro combate Kai quedará inerte en el centro de la plataforma: golpéale para contemplar como las almas de sus antepasados lo arrastran hacia el Infierno. El mito siempre se vuelve contra quienes lo profanan. Recuperados del susto, Indiana Jones y Mei Ying recuerdan su aventura en un apacible restaurante chino, mientras repasan futuras reliquias aún por descubrir. ¿El Arca de la Alianza, tal vez?

J.A.P.

Quiz 5

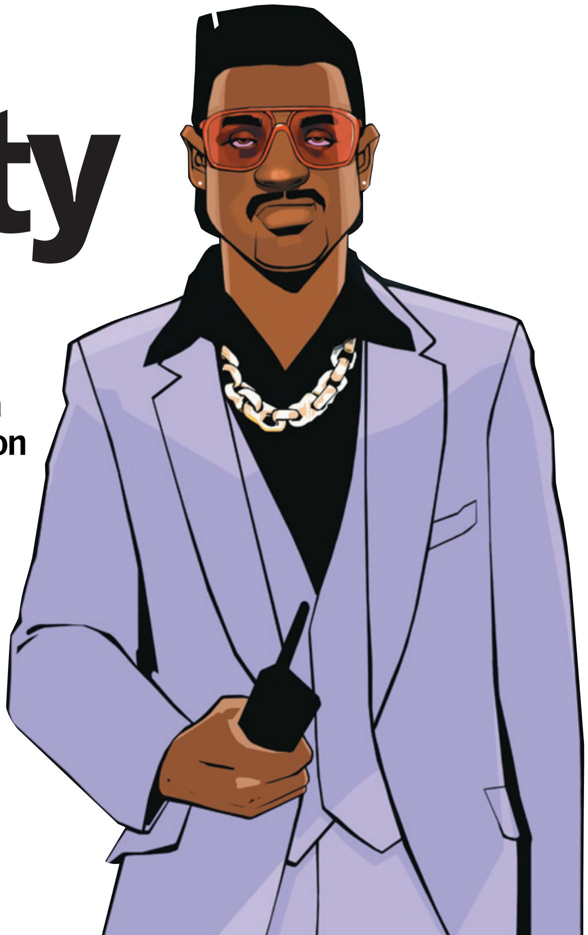
¿Cuál de estos personajes es poseído por un demonio?

A. Mei Ying.
B. Von Beck.
C. Indiana Jones.

Soluciones Quiz

1.A. Mariscal. **2.B.** Dos. **3.C.** Un farol. **4.B.** Los guerreros chinos. **5.A.** Mei Ying.

GTA Vice City



Manual del perfecto mafioso

Verse implicado en la mafia de Vice City es más fácil de lo que cabría desear. Otra cosa es ascender en el escalafón del hampa hasta conseguir finalmente que la ciudad se rinda a tus pies. Con esta lupa podrás obtener las claves para tu carrera delictiva.

La ciudad de «Vice City» es grande y está llena de vida, así que será mejor que vayas captando y visualizando en tu memoria todas sus avenidas, puentes, cruces, edificios y fronteras. Sólo de ese modo puedes llegar a controlarla totalmente. Aprende a robar vehículos sin ser visto y usa el mapa para localizar los objetivos que necesites. Pero tranquilo, no tengas prisa por comerte el mundo. Antes de ingresar de nuevo en la mafia sería conveniente que ganases unos pavos recogiendo clientela en un taxi, entregando pizzas a domicilio, conduciendo una ambulancia o haciendo de poli duro. Por el momento, no te vas a hacer de oro, pero todo lo que puedas aprender de las calles de «Vice City» te será de gran utilidad más adelante. Claro que, para adoptar esos oficios tendrás que romper la ley… es la pescadilla que se muerde la cola. Por eso aquí te mostramos algunos consejos útiles y estrategias de viejo matón. No te darán el acceso a ninguna misión, pero es que en la ciudad del eterno Sol no hay prisas, ni mucho menos obligaciones… Disfruta del delito.

Persecuciones

RECUADRO 1.- ASALTOS Y





AL ASALTAR vehículos de civiles casi nunca corres peligro, pues estos no suelen poner mucho empeño en defenderse. No obstante, algunos pueden “rebotarse” a puñetazos, o incluso portar algún arma, así que lo mejor es salir pisando el acelerador. Lo mismo sucede en los asaltos a peatones, algunos se revolverán para evitar ser atracados. En cualquier caso, es conveniente no iniciar una búsqueda y captura de la policía por conseguir unos miserables dólares o un coche robado. Ambas cosas abundan. Un secretillo… la mejor forma de robar un coche patrulla es por el asiento del copiloto, cuando los agentes están ocupados haciendo otra cosa.

AL PERSEGUIR a un objetivo debes permanecer en su cola todo el rato, o de lo contrario escapará del mapa y le perderás definitivamente. Si éste se desplaza en coche, ve tras él esquivando con cuidado el tráfico y písale los talones para ponerle nervioso, embistiéndole con el parachoques. Muchos de tus objetivos acabarán estrellándose contra paredes o farolas. Quizá irán a parar al fondo del río o acaben estallando. Intenta disparar a las ruedas de su vehículo siempre que puedas. Si no consigues que se estrelle, colócate en paralelo y golpéale consecutivamente por un flanco hasta que pierda el control, o lánzale contra el tráfico en dirección contraria. Es mucho más sencillo de lo que parece.

Atracos y policías

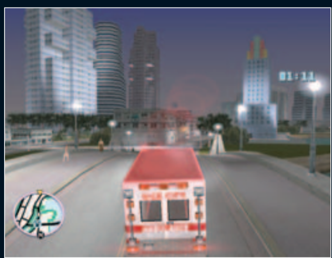




HUIR DE LA POLI no es sencillo, pero aún será peor si agravas la situación devolviéndoles el fuego. Cuando te persiga una patrulla, limítate a subir a un coche y huir frenéticamente con objeto de despistarles tomando callejones estrechos o frenando bruscamente para dar la vuelta. Puedes poner tierra de por medio tomando una calle larga y recta en la que puedas coger velocidad para dejarles atrás. Si subes a un tejado o a un garaje de varias plantas los agentes de a pie no te seguirán. De todos modos, la mejor alternativa, siempre es pintar tu vehículo de otro color en un garaje clandestino o buscar los ítems que reduccen la búsqueda.

PARA ROBAR una tienda tienes que apuntar con un arma automática al dependiente tras el mostrador, pero sin dispararle. El dependiente irá soltando fajos de dinero mientras le apuntes y tu nivel de “se busca” irá subiendo de una en una estrella a cada fajo. Evidentemente, no te interesa provocar una búsqueda y captura por un puñado de pavos, por lo que te aconsejamos que robes solo una vez y luego te cargues al dependiente. De esa manera estarás en modo de arresto leve, (equivalente a una estrella) algo fácil de evitar con los diversos ítems de soborno policial que hay repartidos por el mapa. En total, hay 15 puntos de venta en toda Vice City que puedes atracar fácilmente.

Misión de ambulancia



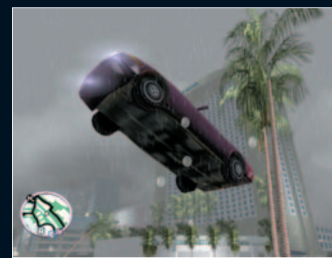


■ **COMPLETAR** el reto de la ambulancia es uno de los mayores desafíos del juego. Para ello, deberás recoger a los heridos en el punto marcado y regresar al hospital con los pacientes vivos antes de que finalice el tiempo límite. Esta tarea, que en teoría parece tan sencilla como otras misiones de entrega, tiene las siguientes peculiaridades; en total debes realizar 78 rescates, con una media de 50 segundos necesarios para cada rescate, lo que implica que necesitarás permanecer alrededor de una hora entera frente al monitor sin perder a un solo paciente.

■ **EL TIEMPO** límite para el rescate se renueva cada vez que recoges a un nuevo paciente, pero hay miles de pegas que te impedirán completar el reto. Por ejemplo, no puedes maltratar a los pasajeros con baches y colisiones constantes ni, –obviamente– atropellar a alguno de ellos en el momento de su recogida. Igualmente, si algún coche atropella por error a tus pacientes, el resultado será el mismo. Además, la ambulancia no puede ser reparada en todo el trayecto, por lo que si queda gravemente accidentada o se le pincha alguna rueda la misión se irá al garete. En el caso hipotético de que logres completar este reto se te obsequiará con la capacidad de correr sin cansarte nunca.

Saltos únicos y piruetas





■ **LAS MANIOBRAS** de saltos también cuentan como pruebas con recompensa. De hecho, el mapa de Vice City está plagado de rampas y lanzadores específicos para realizar piruetas en el aire. En total son 36. Cada vez que completes una de ellas, se te bonificará con un múltiplo del número de pirueta por 100 dólares. Por ejemplo: si ya has hecho cinco piruetas, 5x100 = 500 dólares. Algunas de ellas son muy sencillas y consisten en saltos únicos, mientras que otras te obligan a trazar recorridos acrobáticos en un tiempo limitado. Y como en casi todo, elegir el vehículo adecuado es imprescindible. Si repites un salto ya bonificado este no se premiará.

■ **SI TE MOLESTA** el tráfico, puedes crear una barricada de vehículos robados a izquierda y derecha de la calle. Recuerda que muchas de las acrobacias pondrán en peligro tu vida, por lo que te aconsejamos guardar la partida antes de saltar sobre ríos y precipicios. Los vehículos más rápidos suelen ser los más efectivos para saltos largos pero no siempre los adecuados para las pruebas de obstáculos en los que se exige movilidad. Debes saber que, si completas cien viajes como taxista, se te recompensará con un turbo especial. Reconocerás que estás frente a una maniobra especial porque la cámara cambiará de perspectiva y se ralentizará.

Masacres y objetos ocultos





■ **ANTES DE LA PELEA** recoge un chaleco antibalas y asegúrate de que tu salud está al máximo. Intenta aparcar un vehículo ligero en el punto de escape más cercano a la calavera para preparar una posible huída. En cuanto actives el icono, aparecerán pandilleros y se te dará un arma con la que atacarles. Si ésta es de larga distancia, aléjate de ellos y acribíllalos. Si el arma es de corta distancia, cúbrete tras palmeras o paredes y ataca a los miembros más peligrosos en primer lugar, aquellos que lleven armas de fuego. La poli puede aparecer en cualquier instante, así que estate atento a las sirenas.

■ **HAY MÁS DE 100** objetos ocultos (ídolos) repartidos por todo Vice City. Generalmente tendrás que buscar en lugares bastante recónditos, como cornisas, tejados, callejones ocultos o mostradores. Es necesario desbloquear cada barrio de la ciudad para poder conseguirlos todos. El mejor modo de alcanzarlos es ir a pie o, si es posible, utilizar un helicóptero para buscar y localizarlos desde el aire. Cada objeto te proporcionará 100 dólares y, cuando reúnas varias decenas de ellos, se generarán importantes premios en el hotel, en Chez Tommy y en el tejado del piso de Hyman.



Colin McRae Rally 3



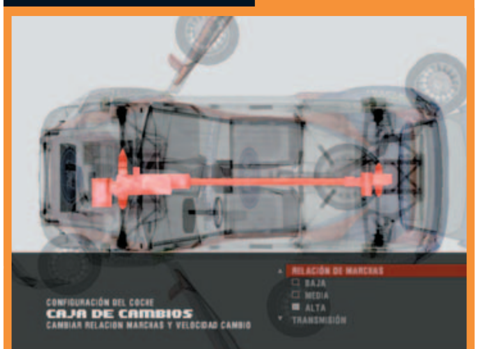
ESTA ES UNA GUÍA PRÁCTICA en la que se describe el proceso y los factores que hemos de tener en cuenta en las distintas etapas de un rally. Si no olvidas estas indicaciones, podrás obtener mejores resultados, mientras desarrollas tu técnica de conducción.

ANTES DE LA ETAPA

1 **ESTUDIAR EL CIRCUITO** siguiente es muy importante para saber el tipo de reglajes que son necesarios. Existe una descripción que nos detalla el porcentaje de cada tipo de superficie presente en la etapa, la climatología prevista y la logitud del tramo. Pero lo más importante es conocer el el trazado para diseñar una estrategia en función de lo arriesgado de cada tramo. Además, así conseguiremos indentificar las indicaciones, una vez al volante, para evitar caer en graves despistes.

2 **LA OPCIÓN "PROBAR CAMBIOS"** nos da la oportunidad de practicar en un circuito de dos pequeños tramos diseñado a tal efecto. Podemos hacerlo en cualquier momento, tantas veces como necesitemos, justo antes de emprender el rally, en la jornada de preparación. Esta es la mejor manera de poner a prueba los reglajes en unas condiciones similares a las que nos vamos a encontrar en las etapas siguientes, permitiéndonos experimentar la respuesta del coche. Cuando corremos en "probar cambios" disponemos de un crono que compara el tiempo que estamos empleando para recorrer cada tramo con la mejor marca conseguida.

Los reglajes



LOS ELEMENTOS MECÁNICOS deben configurarse antes de emprender un rally. Se requiere cierta práctica para tener claro qué pretendemos conseguir con cada reglaje pero por lo demás es muy fácil de entender. Ten en cuenta las condiciones del circuito y tu propio estilo de conducción para hacerlos a medida. Los más importantes son el giro del volante, los frenos, la amortiguación y el cambio de marchas.



1



2

LAS DISTINTAS SUPERFICIES

3 **LA NIEVE Y EL HIELO** son elementos típicos de algunos rallies como el de Suecia. En primer lugar, en estas condiciones ambientales la visibilidad se ve afectada por lo que es preferible optar por la vista en tercera persona, desde el exterior del vehículo, en lugar la perspectiva subjetiva. Una vez dicho esto lo más importante es comprender cómo afecta a la conducción este tipo de superficie. Con nieve; antes de una curva hemos de aplicar los frenos y después, ya dentro de la misma, hay que tener cuidado de no hincar la rueda en la cuneta para no atascarla. Con el hielo; las curvas exigen pequeños toques de freno antes de entrar. Después, el coche suele tomar una inercia que debemos controlar con pequeños giros de volante, (y contravolante) evitando utilizar el freno de mano para no patinar.

4 **LA GRAVA Y EL BARRO** son superficies bastante cómodas para la conducción. Podemos encontrar algunos bancos de polvo pero la visibilidad no es un problema. Sobre la grava; hay que estar "tirando" del freno de mano casi en cada giro. Si nos excedemos el coche puede dar un giro demasiado pronunciado. El coche se desliza, hacia el exterior de las curvas, aunque no suele perder mucha velocidad. En barro; no hay que abusar del freno ni dar acelerones al salir de las curvas para evitar una pérdida de adherencia y tracción.

EL INFORME DE DAÑOS

5 **LAS AVERÍAS** sufridas por impactos en etapas anteriores están perfectamente detalladas en un informe de daños. Es recomendable invertir unos minutos en estudiarlos para saber hasta que punto podemos arriesgarnos en la siguiente etapa y qué componentes del vehículo debemos intentar no forzar.



3



4



5

Gran Concurso

Championship Manager

Temporada 2002/2003

¿Quieres que tu equipo de fútbol lo gane todo?











¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!





BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de junio de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS 20 JUEGOS Championship Manager 4

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5300** desde tu móvil poniendo la palabra: **mm101manager**

PROEIN www.proein.com

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP



Trópico 2

SER UN BUEN PIRATA exige, sobre todo, saber tratar con la gente que te rodea. Con esta lupa puedes lograr que los prisioneros se porten mejor y que tus bucaneros sean más eficientes en sus travesías marítimas.

HACERSE RESPETAR

1 **LOS PRISIONEROS** que capturamos son la base del bienestar de la isla. Cuidarlos bien es muy importante. Hay que hacer que se sientan como en casa: crearles refugios, para que descansen después de trabajar y colocar tiendas de rancho entre varios lugares de trabajo. Pero claro, también hay que hacer que respeten el poder establecido y no se rebelen. Para ello, nada mejor que poner unos cuantos elementos "decorativos" como, por ejemplo, unas manos esqueléticas, setos con forma de cráneo y esqueletos empalados. Así quedará claro lo que les espera si osan insubordinarse. Hay que hacerse temer para tener el control.





2 **LOS SOMBREROS** pueden ayudarte bastante. Sí, sí, has leído bien. Si construyes una tienda de sombreros utilizando un prisionero hábil en estas lides, puedes encargarle que fabrique terroríficos sombreros negros de pirata con una calavera decorativa. De esta manera suben las habilidades de liderazgo de quien se lo ponga. También puedes probar a hacer lo mismo con patas de palo, para aumentar la notoriedad de los capitanes, y con loros que, llevados sobre el hombro incrementan el coraje.

¡A navegar!



PREPARAR UN BARCO para zarpar requiere su tiempo. Las bodegas deben estar repletas, las armas preparadas y toda la tripulación a bordo. Si quieres acelerar los trámites puedes comprar las raciones de abastecimiento en el mercado negro. Pulsa en el icono que está junto a los menús para asignar órdenes a los barcos y podrás hacerlo. Es más caro, pero es también una solución para los impacientes.

3 **LA DIVERSIÓN** es una pieza clave para que tus piratas te respeten, te quieran y no se amotinen. Afortunadamente, cuentas con estructuras iniciales tan útiles como el foso de animales y las casas de fulanas y masajes. La cara de felicidad de los piratas al salir de ellas es digna de verse. Para más adelante, te recomendamos el casino y la casa de cortesanas y balneario. Coloca este tipo de estructuras cerca del puerto para que puedan acceder a ellas los marineros, grandes "consumidores".



¡MEDRAR Y ESCONDER EL ORO

4 **LAS GRANDES POTENCIAS** no dan muchos problemas al comenzar el juego, pero a medida que realices incursiones marítimas darás con ellas. Si es que no son ellas las que dan antes con tu modesta isla. Mantener buenas relaciones es recomenbable, pero si nunca puedes atacar sus barcos perderás mucho dinero. Lo mejor es conseguir el patronazgo de España o Francia ya que, de esa manera, las otras potencias nunca podrán atacar la isla. Para conseguirlo, prueba a soltar unos cuantos prisioneros de la nacionalidad que elijas.



5 **SER UN PIRATA AHORRADOR** tiene sus ventajas para el futuro. Pero no nos referimos a ahorrar para la isla, claro, sino para nosotros mismos. Cuando hayas hecho los primeros viajes por alta mar y aprendido a abordar barcos para conseguir tesoros, construye una Cueva de los Piratas. Es un pequeño reducto del egoísmo donde almacenar parte del dinero de los saqueos para tu uso personal. Es muy importante para determinados escenarios en aras de cumplir objetivos de victoria. Pero recuerda una cosa: a diferencia del tesoro común, lo almacenado en la cueva no sale de allí jamás.



Viking Invasion

LOS VIKINGOS SON LA CIVILIZACIÓN MÁS ATRACTIVA de «Viking Invasion». Pero, al tiempo, es la más inusual en su manera de expandirse. Conocer cómo debes moverte en los primeros compases del juego es importante para imponerse a los enemigos.



HACERSE A LA MAR

1 **LOS VIKINGOS ESTÁN AISLADOS.** Sus tierras son bastante pobres en un primer momento y apenas sí te darán para prosperar y crear nuevas estructuras y unidades. No te puedes quedar parado. ¡Hay que cruzar el mar!
Lo primero que deberías hacer es construir un par de barcos. Recuerda que los barcos se utilizan, primordialmente, como puentes para salvar los mares, Más adelante llegarán las batallas navales, no te preocupes. Cuando tengas un ejército con un número de hombres aceptable podrás empezar a meterte en el archipiélago.

2 **PREPARANDO UN EJÉRCITO** invasor, hay que contar con, al menos, un par de grupos de berserkers. Son excelentes guerreros contra casi todo tipo de unidades y, para la particular estrategia de batalla de los primeros compases de la civilización vikinga, te serán indispensables. Son caros, sí, pero merece la pena dedicarles tus recursos. Como verás en sus características, son guerreros casi perfectos. Recuerda, además, que la evolución de tecnología y unidades de «Viking Invasion» es lenta y contar con unidades así desde el principio te otorgará una franca ventaja en las primera batallas.

Primeros asentamientos



HAS COMENZADO LA VERDADERA invasión de las islas. Pero, ¿cuál es la mejor estrategia? Bien, es una cuestión muy subjetiva y cada jugador tiene unas preferencias a la hora de expandirse. En todo caso, ten en cuenta siempre que debilitar al enemigo más poderoso inicialmente, te evitará problemas en el futuro. Las regiones del sur son las más ricas. Sajones y mercios son también un objetivo primordial.





3 **CUANDO VAYAS** a afrontar una batalla, no te dejes impresionar por unidades de caballería o un número superior de tropas rivales. Al principio, los ejércitos enemigos lo componen, mayoritariamente, campesinos. Las dotes de mando de tu líder son vitales en estos momentos. Si pones a tu rey al frente del ejército, tendrás una ventaja añadida. Si cuentas con lanceros, estos son un perfecto escollo para la caballería enemiga. Despliega con cuidado tus tropas en el campo de batalla y no te olvides de la superioridad que puede darte el terreno.



4 **EN LA BATALLA,** procura mantener tus arqueros en la retaguardia con fuego de cobertura contra las unidades enemigas. Manda a tus lanceros a por la caballería, suelta a los berserkers (se las componen muy bien solos contra todo lo que se mueva) Si en los primeros momentos de la batalla, consigues que tu caballería atrape al líder enemigo, la moral de su ejército se derrumbará y, muy probablemente, comenzarán a batirse en retirada. No dejes de vigilar a tus unidades más débiles. Si los ataques enemigos caen sobre ellas en tropel puedes encontrarte con rendiciones no deseadas.



5 **LOS PRIMEROS TURNOS** del juego definen la estrategia vikinga, que es de pura piratería. Atacar, arrasar, robar botines y retirarse rápidamente. Un consejo muy útil es que empieces a atacar a las provincias del sur de las islas. Aquellas que están gobernadas por ejércitos rebeldes son, amén de ricas, las más fáciles de conquistar. Cantware, East Seaxe, East Eagle y Suth Seaxe deberían ser tus primeros objetivos. También puedes atacar regiones enemigas con una facción ya asentada. Los primeros turnos son propicios para tener éxito en el ataque.



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Big Mutha Truckers

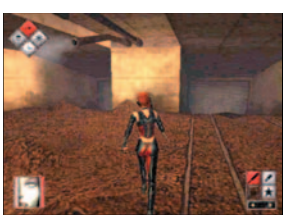
Camioneros imparables



Teclea los siguientes códigos en el menú de trucos:
CHEATINGMUTHATRUCKER: Todos los trucos.
VARLEY: Obtener camión malvado.
6WL : Invulnerable.
LOTSAMONEY: Dinero.
LAZYPLAYER: Desbloquear todas las misiones.

BloodRayne

Mordiscos letales



Introduce los siguientes trucos durante el juego para obtener las distintas ventajas. Tu vida como vampiro nunca volverá a ser igual. Palabra de jugador.
TRIASSASSINDONTDIE : Modo dios.
LAMEYANKEEDONTFEED : Regenera vida.
ANGRYXXXINSANEHOOKER Activa la sed de sangre.
INSANEGIBSMODEGOOD: Establece modo gore.
DONTFARTONOSCAR: Congela a los enemigos.
JUGGYDANCESQUAD: Modo sangriento.
SHOWMEMYWEAPONS: Muestra las armas.

Championship Manager 4

Ficha con libertad



Consigue el jugador que deseas: Debes escoger el club del jugador que desees y hacer una oferta bastante alta que el club no pueda rechazar. Cuando el club te permita negociar con el jugador, ofrécele un contrato. Mientras estás en la pantalla de contrato, haz clic en noticias en la barra izquierda (no hagas clic en la flecha). Pulsa sobre el nombre del jugador, ponle cero o la cantidad que quieras, y pulsa sobre la flecha en la barra izquierda y volverás a la pantalla del contrato. Cuando aceptes el contrato, él entrará en tu club gratis o por la cantidad que indicaste.

Delta Force: Black Hawk Down

No siempre hacer la guerra es difícil



Pulsa la tecla **"º"** para acceder a la consola, allí teclea uno de los siguientes códigos para obtener la ventaja indicada:
91d428aa: Vida
43b24753: Modo invencible
3cfe170c: Munición ilimitada
fc1ef2ed: Más Munición.

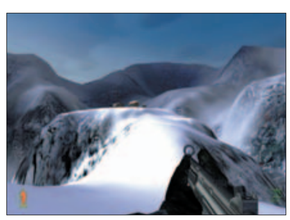
Freelancer

Modo Dios

Para obtener el modo dios en este juego, abre con el bloc de notas o cualquier editor de texto el fichero "perfoptions.ini" que encontrarás dentro del directorio de instalación del juego. Busca la línea con el texto **"DIFFICULTY_SCALE = 1.00"** y cámbiala por **"DIFFICULTY_SCALE = 0.00"**. Recuerda hacer una copia de seguridad del archivo antes de modificarlo por si te confundes.

IGI 2: Covert Strike

Un sencillo modo de ser inmortal



Teclea **"nada"** en el menú principal seguido por una de las siguientes palabras para activar la ventaja correspondiente:
allgod: Modo dios
allammo: Munición ilimitada

Indiana Jones y la tumba del emperador

Accede a una serie de curiosidades

Inutiliza IA: Este procedimiento consiste en modificar un archivo del juego, crea una copia del archivo que vamos a editar antes de proceder a modificarlo, una vez hecha esta copia y usando un editor de texto (como el Bloc de Notas) busca y abre el archivo **"vars.cfg"** situado en la carpeta donde instalaste el juego. Localiza la línea donde se encuentra la cadena **"aiDisabled"** y modifícala por **"aiDisabled=false"**.
Gallería artística: Para conseguir acceso a ella obtén todos los artefactos del juego.

Truco del mes





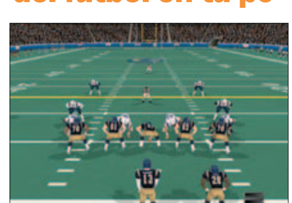
Skyzo

Ayudas para mentes impacientes

En la carpeta de juego (c:\skyzo) encontramos un archivo llamado datos.dat, que abriremos con el bloc de notas. Una vez abierto, nos encontramos con el nombre de la partida y una serie de números. Los dos primeros corresponden al nivel de dificultad y el número de fase, por este orden. Los restantes entre corchetes corresponden a los retos del juego.
Para elegir una fase en concreto, sólo tenemos que escribir un número del 1 al 15 y salvar. Por otro lado, si cambiamos los ceros que están entre corchetes por unos, todos los retos estarán resueltos. No es muy recomendable pero como curiosidad no está mal.
Cuando arranquemos el juego, Skyzo nos llevará directamente hasta el nivel elegido.

Madden NFL 2003

Revive la historia del fútbol en tu pc



Para conseguir acceso a los diferentes jugadores debes:
Para conseguir a **Deion Sanders:** Debes de obtener la más alta calificación en el ejercicio de DB Swat que está en la campaña mini (bajo el nivel de dificultad All- Madden)
Podrás usar a **Jan Stenerud**: Debes obtener el nivel más alto en el partido de Clutch Kicking dentro de la campaña en su nivel más bajo.
Obtener a **John Elway:** Consigue el primer puesto en el QB Pocket Presence en el nivel All-Madden.
Podrás acceder a **Kevin Butler:** Obteniendo la calificación más alta en el P-Coffin Corner Punt dentro de el nivel All-Madden.
Aparecerá **Mike Singletary:** Si consigues el primer puesto en el ejercicio de LB Chase y Tackle en el mismo nivel que los anteriores.

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Metal Gear Solid: Substance

Obtén algunos interesantes extras



Gafas de sol: Después de completar dos veces el juego, Snake y Radien llevarán gafas de sol.
Dificultad europea: La conseguirás consiguiendo superar en nivel normal de dificultad.
Modo de supervivencia: Accederás a él completando "Sons Of Liberty" en cualquier nivel.
Modo fotos: Accederás a este modo completando el modo de bombas y subiendo de nivel mediante las misiones alternativas. Así podrás habilitar el modo fotos en las misiones VR.
Opción teatro: Podrás llegar a ella completando "Sons Of Liberty" en cualquier dificultad.
Raiden Ninja: Completando el 50% de las misiones VR tendrás un ninja Raiden para el resto de esas misiones.

Nascar Thunder 2003

Ganarás sin despeinarte



Ganar fácilmente: Asegúrate de que en todas las carreras están marcadas a un 10% de tamaño. Conduce a través del césped y sal en la cuarta vuelta, en lugar de chocar. De ese modo tu coche no se dañará y podrás seguir participando. También puedes hacerlo en la séptima vuelta dentro de las 26 carreras que tengan seleccionada longitud del 10%. Del mismo modo funciona en las vueltas 12 y 14 de las carreras de 39 y 40 vueltas.
Modificar la pintura del coche: Usando este truco podrás elegir tu diseño preferido para pintar el coche. Primero debes seleccionar el nivel veterano o leyenda. Después selecciona la duración de la carrera a 3%. Activa neumáticos y combustible ilimitados y desactiva daños. Ve a carrera rápida y elige el conductor cuya pintura del coche desees cambiar.
Elige el Daytona Night (Pepsi 400).Antes de comenzar vete a las características del coche y pon la transmisión manual a nivel 5. Sal y guarda el estado. Te darás cuenta inmediatamente que tu coche es mucho más rápido que los demás. Estás corriendo a unas 9500 rpm, a esa velocidad nadie podrá cogerte. Como las carreras son muy rápidas puede que en menos de una hora habilites muchos diseños nuevos de pintura para tu coche.

O.R.B.

Controla el universo



Pulsa la tecla ENTER, teclea uno de estos códigos pero teniendo en cuenta las mayúsculas y minúsculas, ahora pulsa la tecla ENTER de nuevo para activar el truco introducido. Los resultados son impresionantes.
$WEAKEN ENEMY: Hace más débiles a todos tus enemigos.
$FPS ON: Muestra el nivel defensivo de cada jugador.
$FPS OFF: Desactiva el poder ver la defensa.
$GOD ON: Activa el modo dios en la unidad seleccionada

Rainbow Six 3: Raven Shield

Tu misión mucho más fácil



Pulsa la tecla **"º"** durante el juego para acceder a la consola. Ahora, introduce uno de estos códigos correspondiente a la operación indicada:
godhostage 2: Invencibilidad para los rehenes.
godall: Activa el modo dios para todo tu equipo.
toggleunlimitedpractice: Cambian los objetivos de la misión y esta no acaba.
togglecollision: Te permite andar a través de otros personajes.
neutralizeterro: Neutraliza todos los terroristas.
disarmbombs: Desactiva todas las bombas.
deactivateiodevice: Desactiva todos los dispositivos (teléfono, etc.)
rescutehostage: Rescata todos los rehenes.
disablemorality: Desactiva la posibilidad de morir (invencibilidad).

Red Faction 2

Hazte el amo del piquete



Introduce los siguientes códigos en el submenú de trucos para activar el modo de trucos. Para acceder al submenú debes de seleccionar desde el menú principal la opción **"Extras"**, después **"Códigos"**: YZWZYXWX ó WWXXYZYZ activando así el modo trucos, para activarlo marca la casilla al lado de la opción de trucos en el Juego. También puedes acceder a él durante el juego pulsando ESC y después "cheats". Una vez activados los trucos puedes introducir las siguientes combinaciones:
Super Health: La vida se regenera rápidamente.
Infinite Grenades: Obtienes infinitas granadas.
Infinite Ammo: Consigues munición infinita.
Reign Of Fire: Todas las armas disparan balas explosivas.
Explosive Personality: Cuando utilizar [Use] (tecla "E") sobre alguien, explotará.
Walking Dead: Hace que todos los enemigos se conviertan en zombies.
Gibby Ammo: Los enemigos morirán con un solo disparo.
Gibby Explosions: Las explosiones provocarán la muerte directa.
Rapid Rails: Arma de disparo rápido.

Splinter Cell

Invisible de verdad

Presiona F2 para abrir la consola y poder introducir los siguientes códigos:
Invincible: Activa modo dios.
health: La vida al máximo.
ammo: Repone la munición.
invisible 1: Invisibilidad.
ghost: Atravesar muros.
playersonly: Congela a los enemigos.
killpawns: Mata a los enemigos.
stealth: Muestra el ruido que haces.
mill: Desactiva el vuelo.
playerspnly: Para a los enemigos.
stealth: Muestra el estatus.

Unreal II

Altera tu entorno



Durante el juego presiona **"º"** para abrir la consola y poder introducir los códigos:
Sum(x): Hace que aparezca el objeto X que deseemos.
GotoActor(Name): Cambia tu posición por la del personaje elegido.
Damage(#, Target): Daña al personaje que desees en la cantidad de puntos deseado.
SetHealth(#, Target): Da la cantidad de vida deseada al objetivo seleccionado.
SetMyHealth(#): Aporta a tu personaje los puntos de vida que indiques.
HurtMe(#): Daña a tu propio personaje.
ToggleServos: Cambia el estado de las animaciones.
ShowTeams: Muestra los equipos existentes.
Difficulty(#): Modifica el nivel de dificultad del juego.

Truco del lector

Impossible Creatures

Naturaleza sin control



Para acceder al modo trucos, durante el juego pulsa la tecla "º" con ello accederás a la consola. Introduce uno de estos códigos y pulsa Enter para activar la función deseada, se oirá una voz diciendo "Somebody's cheating".

cheat_coal(number)	Más carbón
cheat_electricity(number)	Más electricidad
cheat_buildings	Todos los edificios
cheat_rank	Rango más alto
cheat_killself	Suicidio

Enviado por: J. M. González (Santa Cruz de Tenerife)

LEEME.TXT

En La Comunidad los expertos de Micromanía investigan para resolver tus preguntas. Si estás atascado en un juego, si tienes problemas técnicos o cuestiones sobre futuros lanzamientos, aquí puedes encontrar las respuestas.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Donde dije Diego...

Hace dos años, tras vender 200.000 copias en pocos meses, Funcom descartó una continuación de «The Longest Journey». "El juego se ha vendido bien, pero no lo suficiente" –dijeron. Pero, tras el discreto éxito de su juego multijugador «Anarchy Online», Funcom anuncia «The Longest Journey II». ¿La razón? Su primera parte ha vendido medio millón de copias. Y es que las compañías olvidan que las aventuras aguantan mejor el paso del tiempo, y se mantienen en el mercado mucho mejor que los arcades 3D o los juegos deportivos. ¿Será por eso que, ante el discreto éxito de sus arcades para consola, LucasArts anuncia una avalancha de aventuras? El tiempo (y las ventas) darán o quitarán razones...

AGE OF EMPIRES III

ESTRATEGIA

Rumores en la red



He oído rumores acerca de que Microsoft tiene pensado lanzar «Age Of Empires III» y la expansión de «Age Of Mythology», y que además llegará a España a lo largo de 2003.

José María Díez

Por la red corren muchos rumores y, aunque a menudo no son de fiar, a veces, sólo a veces están fundados. Ensemble Studios anunció ha hecho pública su intención (y recalcamos intención) de desarrollar un nuevo título basado en el motor de Age Of Mythology, cuyo título provisional sería «Age Of Discovery», título y ambientación que ya se barajaron para una expansión de la segunda entrega de la saga. No obstante, no hay nada confirmado al respecto ni por Ensemble ni por Microsoft. Lo que sí aparecerá en los próximos meses será la expansión «Age Of Mythology: The Titans».

AGE OF MYTHOLOGY

ESTRATEGIA

Cuestión de la red

He adquirido el juego «Age Of Mythology» y un módem de 56Kbps. ¿Podré jugar con un amigo a través de conexión TCP/IP sin aguantar parones, o un "ping" demasiado alto? Aparte, ¿podríais decirme donde puedo descargar una demo de «Metal Gear Solid 2: Substance»?

Sergi Castells



No necesitas un módem mejor si no conectas con más de cuatro jugadores simultáneamente, pero ten en cuenta que no depende tanto de tu periférico, como del servidor al que os conectéis para jugar o de la calidad de tu conexión.

ATLANTIS III

AVENTURA

La pluma pesada



¿Podéis ayudarme con «Atlantis 3»? Se que tengo que coger una pluma para resucitar al faraón, pero no se cual elegir. ¿Qué hago?

Mithrandir

Necesitas la pluma más pesada. Entrega el talismán al niño pescador para que pesque una báscula. En la Isla de las Plumas, coloca el icono de piedra en la cara y la báscula en el gancho de la columna. Pesa las plumas de dos en dos, y quédate siempre con la más pesada, hasta que hayas pesado todas.

B-17 FLYING FORTRESS 2

SIMULADOR DE VUELO

Buscando alternativas

Soy aficionado a los simuladores de vuelo y especialmente a los que permiten pilotar grandes bombarderos

Microencuesta

¿Deberían los juegos bajar de precio antes de quedar obsoletos?

Parece que la mayoría de votos han ido ligados al caso de los precios elevados, puesto que un aplastante 88% consideráis que la reducción de precios se ve compensada por la compra masiva, e incluso ponéis ejemplos como «PC Fútbol» o «FX Interactive». Otro 12% alegáis que las diferencias de precio han de diferenciar a los juegos de menor calidad para no afectar al mercado. No hay color.

El próximo mes:

Grandes compañías como Namco, Nintendo, Sega o Konami apenas prestan atención al mercado del PC, a pesar del interés que suscitan sus títulos. ¿A qué se debe esto?

1. Temen la piratería, puesto que está más arraigada en PC.
2. Son distintos mercados. No hay suficiente demanda en PC.
3. La conversión a PC es costosa y genera incompatibilidades.

Curiosidades

Microsoft frente a sus errores



No hemos acabado de recibir quejas de problemas al ejecutar vuestros juegos favoritos bajo Windows XP cuando aparece un anuncio de Microsoft que dice: "de pronto, todo apesta", refiriéndose a la última campaña publicitaria de su sistema operativo. Un grupo de amigos colocó un gran póster, de pega, en un transitado cruce londinense. ...La venganza se sirve fría

¿Quién hay en el lavabo?



El soldado de la foto ha interrumpido la batalla para pasar por el lavabo pero... ¡oh no! la "soldado Juana" ha entrado primero, y no tiene intención de salir en los próximos minutos... Llamadnos machistas, pero es que incluso en el ejército regular hay rangos para ocupar el servicio. Seguro que el pobre prefiere morir en combate que frente a la puerta del excusado.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

como el genial «B-17 Flying Fortress 2». Últimamente, echo en falta este tipo de aviones en los muchos simuladores de la 2ª Guerra Mundial que salen ¿A qué se debe?

Esteban Rico



La excusa está en que el tipo de misiones que realizan conllevan una prolongada navegación y un corto período sobre los objetivos. Parece ser que los aficionados (al menos la mayoría) prefieren misiones más cortas e intensas. Pero los gustos de unos deben excluir los de otros. Sobre todo porque hay maneras de agilizar este

BEACH LIFE

■ ESTRATEGIA

Atascado en la playa

Me gustaría saber si algún truco para «Beach Life», sobre todo de dinero, porque estoy liado con un escenario y me iría muy bien.

Antonio Méndez



Ciertamiente existen trucos. Para activarlos sólo tendrás que introducir, en cualquier momento, durante la partida, los siguentes códigos. Para desbloquear los edificios: "quick quick quick!" (obviamente sin comillas) acelerará el ritmo de la construcción. Si lo que quieres es dinero, introduce el código: "costa del dosh" para obtener el máximo posible en cualquier momento. Poderoso caballero es don dinero...

BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BHAAL

■ ROL

¿Expansión o juego independiente?

No logro aclararme sobre «Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal». ¿Se trata de una expansión de «Baldur's Gate 2: Shadows of Amn» o es un juego independiente?

Manuel García Calvo



En efecto, se trata de una expansión. Es decir, que para poder jugar a «Baldur´s Gate 2: Throne of Bhaal» necesitas tener instalado primero en tu ordenador «Baldur´s Gate 2: Shadows of Amn». Si te decides finalmente por adquirirlo te quedará una aventura de lo más completa. Lo que pasa es que el contenido de «Shadows of Amn» es tan tremendo, que a menudo se le confunde con un juego independiente. Así que no es extrano que hayas oído hablar del juego como si se tratase de un producto independiente.

Pasatiempos 1



¿Cuál es el nombre de pila del fundador de Maddox, la compañía responsable del genial simulador de vuelo «IL-2 Sturmovik»?

A) Dimitri

B) Oleg

C) Boris

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

■ DEPORTIVOS

Gestión a fondo

Soy muy aficionado a los juegos de gestión como la serie «PC Fútbol» y me gustaría que me recomendaseis algún otro título de este estilo que se pudiera adquirir actualmente en las tiendas.

Mario Valero

Está claro, «Championship Manager 4» te entusiasmará por su magnífica recreación de la dirección general de un equipo de fútbol. Además de numerosísimas opciones para la gestión y control económico del club, la faceta de entrenador está repleta de todo lo que busca un estratega del balompié.

Lenguas de trapo

"Los videojuegos no afectan a los niños: Quiero decir, si Pac-Man nos hubiera afectado de niños, estaríamos todos moviéndonos por habitaciones oscuras, tragando pastillas mágicas y escuchando música electrónica repetitiva."

Kristian Wilson, Nintendo Inc.1989

"A nosotros nos encantaría poder sacar un Diablo, Warcraft y Starcraft cada año, pero es materialmente imposible. Esos juegos requieren su tiempo, y nuestros equipos de desarrollo no dan abasto."

Bill Roper, vicepresidente de Blizzard North

"Durante los dos años que duró el proyecto, tuvimos que cancelar muchas cosas por problemas de tiempo y presupuesto. Esto no quiere decir que el juego no nos haya quedado bien, sólo que podría haber sido incluso mejor."

Swen Vincke, jefe de proyecto de «Divine Divinity»

"En «Doom III» intentamos evitar ese efecto "Hanna-Barbera" (...series de dibujos animados) de los videojuegos que hace que puedas adivinar qué ladrillo caerá al pasar por determinado lugar..."

John Carmack, programador jefe de Doom 3"

"He visto "En Busca del Arca Perdida" unas cien veces, y he ido todos los días a trabajar con sombrero hasta acabar el juego"

Bob Donatucci, diseñador gráfico de «Indiana Jones y la Tumba del Emperador».

"...Lo que hemos aprendido –valiosa lección– es a no hacer demasiadas promesas antes de anunciar según qué cosas respecto de un juego."

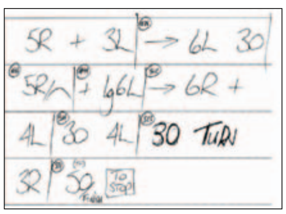
Chris Taylor, creador de «Dungeon Siege»

Aventura en The Inventory



La web Just Adventure es una aguerrida defensora de las aventuras. Tanto es así que es capaz de editar un fanzine mensual gratuito de 60 páginas, "The Inventory". En él encontrarás noticias, análisis, debates, y todo lo que interesa a los fans del género. La buena noticia es que pronto estará traducido al español: www.justadventure.com/TheInventory/TheInventory.shtm

Notas de carrera



Entre los elementos promocionales de «Colin McRae 3.0» nos ha llamado la atención el archivo PDF del cuaderno de notas de Nicky Grist, el copiloto del genial piloto inglés. Corresponde a una etapa del Rally de Australia. En la imagen, las anotaciones de Nicky son perfectamente legibles pero mucho menos originales que los famosos "sasar" y "arras" de Luis Moya.

Pasatiempos 2



En las tabernas de los juegos de fantasía se reúnen habitualmente los aventureros para intercambiar experiencias, mientras saborean una jarra cerveza y, obtienen valiosa información acerca de próximas aventuras. ¿Sabes decirnos a qué universo pertenece el animado local que ves en esta pantalla?

A) Everquest

B) Asheron Call 2

C) World of Warcraft

D) Shadowbane

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Y venga, más de lo mismo

La de penalidades que ha de sufrir un título nuevo para hacerse con un hueco en la –cada vez mayor– oferta existente. Siempre, eso sí, que no esté respaldado por una compañía mítica. Sin embargo, los “packs” de expansión, son abundantes en este género sobre los demás y se las apañan para disfrutar siempre de buena acogida, sin ofrecer apenas novedad con respecto al original. Pero el problema es que hay quienes no saben cuándo parar... Aún estamos pendientes del «Los Sims Online» y Maxis se ha sacado de la manga otra ampliación más para el viejo «Los Sims». Esta vez, «Los Sims: Superstar», que, permitiendo crear estrellas televisivas y de la música, viene a ser algo así como una especie de “Operación Triunfo” al estilo de Los Sims destinada obviamente a atraer a un mercado mucho más amplio. Está claro que Will Wright ha inventado el “avestruz” de los huevos de oro.

CITIZEN KABUTO
ACCIÓN

¿Descatalogado?



Hace tiempo que busco el juego «Giants: Citizen Kabuto» por distintas tiendas y no lo encuentro, ni siquiera en la colección «White Label» de Virgin Play. Si no recuerdo mal, salió en el 2000. ¿Está entonces descatalogado? Resulta que con «GTAIII», que es mucho más reciente, sucede algo similar. ¿Sabéis algo de esto?

ViyelMo

Puedes encontrar aún este magnífico título en tiendas online. Un ejemplo, en “amazon.com” lo tienes precio de bolsillo, 6 euros. En España parece que, efectivamente, está descatalogado. Sobre «GTAIII», deberías poder encontrarlo en cualquier cadena de tiendas de videojuegos como CentroMail. aunque es cierto que no todos los grandes almacenes disponen de este título.

CIVIL WAR
ESTRATEGIA

Próximos lanzamientos

Sé, por algunos gráficos que he podido conseguir, así como por algunas noticias, que hay un juego ambientado en la Guerra Civil Americana. El juego tiene el título «Civil War: War Between States» según creo. No sé si saldrá en España ni cuándo estaría disponible debido a que es muy difícil conseguir información al respecto. Os gradecería mucho que me pusierais al corriente sobre dicho juego.

Antonio Esteban



El juego «Civil War: War Between The States» se encuentra aún en fase de desarrollo, por la compañía Walker Boys Studio. A pesar de las muy suculentas capturas disponibles, este título queda todavía lejos de estar terminado y los detalles sobre su distribución internacional están más lejos aún de confirmarse. En la web de los desarrolladores www.walkerboystudio.com podrás ponerte al día sobre el desarrollo de este juego, y conseguir la “demo” que se prepara en cuanto esté disponible.

C&C: GENERALS
ESTRATEGIA

Buscando trucos desesperadamente



«Command & Conquer: Generals» es el mejor juego de toda la saga. Pero he estado buscando trucos en Internet, y no he podido encontrar ninguno que me ayude en un par de misiones, que se me están atragantando. ¿Podríais ayudarme con algún truco?

Ana González

Hay algo que puedes hacer, aunque es complicado. Usando un editor hexadecimal, edita el archivo ini.big del directorio del juego. Para conseguir armamento más barato, busca la palabra “BuildCost” y cambia la cantidad detrás del signo “=”. No cambies el número de caracteres del archivo; si la cantidad que aparece tiene cuatro cifras, usa cuatro ceros para obtenerla gratis. De igual forma, puedes aumentar tu presupuesto inicial hasta 99999 cambiando el valor de la clave “InitialStartingCash”. Es una operación delicada, así que te aconsejamos que hagas una copia de seguridad del archivo original.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR III
SIMULADOR DE VUELO

Actualizaciones

Me gustaría saber si es cierto que Microsoft vaya a lanzar una actualización para el «Combat Flight Simulator 3» para solucionar muchos de sus problemas. Sobre todo los que afectan al modelo de vuelo. Si es así, ¿cuándo estará disponible la actualización?

German



De hecho ya está disponible. La versión española del parche que nos comentas puede descargarse desde la la página oficial de «Combat Flight Simulator 3»: www.cfsinsider.com. El archivo ocupa alrededor de 4 MB. Lo cierto, es que esta actualización aporta muchas mejoras: mapa del escenario, IA más avanzada, mayor compatibilidad con DirectX 9 y diverso hardware, rendimiento online y mejores cabinas en 3D, entre otras cosas. Sin embargo, a pesar de todas estas mejoras parece que se han obviado los problemas con los modelos de vuelo que fueron tan criticados...

Quién es quién



Bill Roper: El oráculo

LA FORMACIÓN de Bill Roper no estaba orientada a videojuegos. Estudió publicidad musical en la Universidad de California, en Long Beach. Sin embargo, su gran pasión por los videojuegos le llevó a trabajar en Blizzard posteriormente.

SU PRIMER GRAN PROYECTO en Blizzard fue «Warcraft II: Tides or Darkness» como productor. Bill dio una gran importancia a las voces de las unidades, lo que se ha convertido en una de las características más notables de la serie.

ANTERIORMENTE ya había trabajado colaborando en el diseño y dirección de «Warcraft», una tarea que repetiría en posteriores títulos de la compañía. Él ideó muchas de las innovaciones que hemos podido disfrutar desde entonces.

SUS MAYORES FRACASOS –que también los ha tenido– han sido la autorización para convertir a consolas grandes éxitos de PC como «Warcraft», «Diablo» y «StarCraft», títulos que no lograron triunfar fuera de los compatibles.

CON «DIABLO» y «DIABLO 2» Bill Roper consiguió redefinir el rol de acción y creó una fórmula cuya influencia sigue apreciándose en los juegos actuales. El sistema de inventario basado en espacio ha sido particularmente imitado.

EL MAYOR LOGRO de su carrera ha sido «Warcraft 3», el juego de PC que se ha vendido con mayor rapidez de todos los tiempos. En la actualidad ya lleva más de dos millones de copias vendidas en todo el mundo.

ACTUALMENTE está muy ocupado preparando el mayor desafío de la compañía, un juego de rol multijugador masivo bautizado «World of Warcraft» que amenaza con convertirse en la nueva referencia dentro del género. Pero no ha renunciado a las consolas y también está supervisando la preparación de un juego de consola llamado «Starcraft Ghost». Ocupa el cargo de Vicepresidente de Blizzard North, división de desarrollo de Blizzard Entertainment.

LA CLAVE DE SU ÉXITO, como él mismo reconoce, es su pasión por los juegos. De hecho, a menudo juega a «Warcraft 3» en Battlenet, aunque el nick que utiliza es un estricto secreto.

Pasatiempos 3

¿Qué jugador del Alavés va a rematar de cabeza en esta captura de «FIFA 2003»?

A) Astudillo

B) Jordi Cruyff

C) Rubén Navarro

D) Llorens



DEPORTES EXTREMOS

DEPORTIVOS

Más programas

Me encantan los deportes extremos. Me gustaría saber si van a salir en PC y, en caso afirmativo, la fecha aproximada de los juegos «Tony Hawk´s Pro Skater 4» y «Mat Hoffman´s Pro BMX 2».

Miguel Soriano



El estudio de programación Aspyr Media ha anunciado que se encargará de la versión para compatibles de «Tony Hawk´s Pro Skater 4» y tienen previsto acabarla en junio del presente año. Respecto a un nuevo simulador patrocinado por «Mat Hoffman» todavía no hay confirmación de su llegada al PC.

DIABLO 2

ROL

Editor hexadecimal

Tengo «Diablo 2» y estoy buscando trucos. He encontrado algunos en Internet pero tengo entendido que para utilizarlos necesito un editor hexadecimal. Me gustaría saber qué es, dónde puedo encontrarlo y cómo se utiliza.

Sergio González Martín



Los editores hexadecimales son unas aplicaciones que permiten introducir cambios directamente en el código máquina de un programa. Los trucos basados en editores hexadecimales no están aprobados por las compañías de los juegos y, si los usas mal, corres el peligro de corromper la instalación. Recuerda además que si te sorprenden usando trucos mientras juegas online. Blizzard anulará tu clave de CD en Battle.net. Puedes encontrar muchos de estos editores en www.download.com. Simplemente, haz una búsqueda con la palabra "hex editor".

PC LIMITADO

HARDWARE

Urge actualización

Tengo un Pentium III a 1 GHz con 320 MB de RAM y Windows XP. Cuando juego a «Splinter Cell», «NBA Live 2003» «Hitman 2» al máximo detalle gráfico, la acción se ralentiza y va a tirones. ¿Es posible que se deba a algún problema de la tarjeta gráfica, una GeForce4 MX440?

Miguel Mayans

El problema consiste en que tu equipo no tiene la potencia de cálculo y de aceleración 3D necesaria para afrontar los juegos que comentas en su máxima configuración gráfica. Para conseguirlo necesitarías, por ejemplo, un Pentium 4 a 2.8 GHz, con 512 MB de memoria DDR y una tarjeta gráfica GeForceFX 5200 o una ATI Radeon 9500.

Pasatiempos 4

1. ¿Cómo se les llama a los tramposos en los juegos online?

A) Cheatloser.
C) Camper.
D) Cheater.

2. ¿Recuerdas cuál era el código para atravesar paredes en Doom?

A) Iddqd.
B) Idpispos.
C) Ghost.

3. ¿Cuál será la próxima expansión de «Battlefield 1942»?

A) Secret Weapons of World War II.
B) Secret Weapons of The Luftwaffe.
C) Hidden Experiments.
D) Desert Combat.

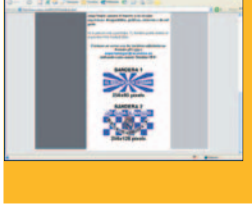
Elegidos para la gloria



DESPUÉS DE LA GUERRA WARCRAFT 3, ¿Te gustaría saber qué pasó? ¿Volver encarnar a tu personaje, encontrarte con tus héroes favoritos y seguir ganando experiencia y tesoros? Bueno, pues como todavía queda bastante para la ampliación oficial, Elf_Dark y Bjedi2 te proponen una nueva campaña repleta de aventuras, cuyo primer capítulo puedes descargar en http://portal-bliz.metropoliglobal.com/war3/war3camp.php.



¿BATTLEFIELD EN EL GOLFO?. Pues sí, porque quienes crean que «Battlefield 1942» se limita a la Segunda Guerra Mundial se equivocan. La comunidad programadores de mods ya ha dado sus primeros frutos en «www.desertcombat.com» donde podéis descargar un apasionante añadido gratuito, ambientado en los combates de la Guerra del Golfo. Podremos pilotar helicópteros "Comaches" y conducir tanques "Abrahams", entre otros aparatos de última tecnología. No os lo perdáis si os gusta el género.



FOROFOS ARTISTAS junto con la organización de la Copa Toshiba, Marca y EA Sports han creado un concurso de edición de banderas y pancartas que adornan los graderíos y que pueden instalarse en «FIFA 2003» con el "Centro de Creación". En la dirección www.marca.com/fifa2003/banderas.html#bandera tenéis las bases para participar, las mejores pancartas serán elegidas para aparecer en «FIFA 2004» y se premiarán con lotes de videojuegos.

Maníacos del calabozo



Schmendrick

Trucos y trampas

Utilizar trucos en los juegos de rol es una de esas cosas que no han de considerarse, salvo en los gustos y la... "conciencia" de cada jugador. Casi nadie suele recurrir a ellos si le quitan la gracia al juego y, no pocas veces, hacen el juego más divertido. Un ejemplo, a título personal, son mis partidas de «Icewind Dale» cuando uso el truco que permite teletransportarse. Así, me ahorro tediosas caminatas recorriendo calabozos vacíos cuando tengo que volver al pueblo. Tener que contemplar cómo las rutinas de determinación de ruta de mis personajes acaban atascándose con las paredes en un trayecto largo no es nada divertido. Y si un jugador se encontrase con un combate insalvable, le recomendaría que usase trucos para pasarlo. Mejor eso que tener que abandonar el juego. Otra cuestión es el uso de trucos en juegos online como en «Diablo 2», en cuyo caso, creo que deben ser evitados. En una partida multijugador los trucos se traducen más bien en trampas y pueden arruinar la experiencia de juego de otras personas.

Zona arcade



El Agente Ryan

¿Quiéres pelea?

Como bien apunta por correo electrónico uno de nuestros lectores: "...hubo un tiempo en que la serie Mortal Kombat era fiel a los compatibles, e incluso Sega se atrevía a convertir «Virtua Fighter» para PC". Y qué razón tiene nuestro amigo Viyel ;). Recuerdo con nostalgia haber actualizado a 4 megas de RAM mi magnífico Olivetti 386-SX sólo para poder ejecutar el primer «Mortal Kombat» (virtuoso calco de la recreativa). Recuerdo la emoción de sentir un entorno de lucha 3D por primera vez gracias a «Battle Arena Toshinden». Pero a mí, –como a otros miles de aficionados a la lucha– además de recordar, me gustaría jugar en mi monitor con «Virtua Fighter 4», «Legends of WWF» y «Capcom VS SNK». Incluso, (por pedir que no quede) con «Soul Calibur». Nuestras tarjetas gráficas 3D pueden de sobra, pero las grandes compañías no están por la labor. ¿Porqué no quieren... darnos pelea?

FIFA 2003

DEPORTIVO

Centro de creación



Tras el «Centro de Creación», al arrancar el programa aparece un mensaje para que cambie las propiedades de pantalla a 32 bit. Ya lo he hecho pero sigue apareciendo el mismo aviso. ¿Cuál es el problema?

Víctor Algara Manso

Seguramente te has bajado la primera versión de esta utilidad, que ocasionó diversos problemas como el que nos comentas. Vuelve a descargar la versión corregida y, como no funciona el link desde la página oficial española, tendrás que entrar en la página oficial inglesa y descargarlo desde allí http://www.fifafootball2003.ea.com/final_cc_2.htm

Efectos climatológicos

Aunque he configurado el tiempo como lluvioso hay multitud de estadios donde la realización de la lluvia deja mucho que desear. ¿Es posible que sea por un defecto de mi tarjeta gráfica, una Voodoo 5500, o es un problema del juego?

Gabriel

Aunque no es descartable que tu Voodoo 5500 no sea del todo compatible con los efectos de transparencias que usa el motor gráfico de «FIFA 2003» te recomendamos que instales el parche climatológico "rain adn thunder 2003" que ha realizado un aficionado para aumentar la presencia de la lluvia, los truenos y el efecto sobre el terreno de juego. Puedes encontrarlo en la sección de parches de www.fifa2003.com

F1 CHALLENGE 99-02

VELOCIDAD

Novedades



Creo que este título está basado en «F1 2002». ¿Cuales serán las novedades respecto a la tecnología y la dinámica?... No creo que una base de datos de cuatro temporadas sea suficiente como para pensar en comprarlo.

Sebastián Díez

Según ha anunciado EA Sports, se ha optimizado el modelo de colisiones para que los accidentes incidan de manera más realista en los monoplazas. Además, la presencia de bacheado e irregularidades en el asfalto estará mejor recreada, por lo que aumenta el grado de exigencia en la configuración del monoplaza. Las texturas de los monoplazas y la realización gráfica de los circuitos son otros aspectos mejorados.

FINAL FANTASY X Y XI

ROL

Fantasías en PC

Quería saber si, finalmente, van a salir al mercado los juegos «Final Fantasy X» y «Final Fantasy XI».

Eselokomanu

Por el momento, Square no tiene planeado una versión de Final Fantasy X para compatibles. En cuanto a «Final Fantasy XI», se espera, pero todavía no se sabe una fecha concreta de lanzamiento en compatibles.

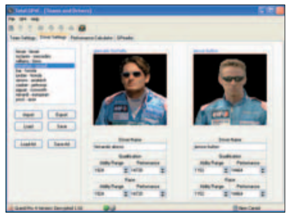
GRAND PRIX 4

VELOCIDAD

Editar escuderías

Me gustaría actualizar la base de datos de «Grand Prix 4» a la temporada actual de F1 pero no he encontrado todavía ningún editor que sea compatible con este programa. ¿Existe alguna herramienta para editar escuderías, potencia de los monoplazas y texturas?

Alberto



En la página http://carsetcreator.grandprix-x.com/ puedes encontrar «TGP4», un completa herramienta no oficial para editar los nombres de los pilotos, su habilidad y la potencia de los monoplazas. Pero también necesitarás un ejecutable modificado, que está disponible en www.simracingworld.com/gp4/

HORSE RACING MANAGER

DEPORTIVOS

¿Saldrá a la venta?



Soy un entusiasta de la equitación y de la hípica y creo que hay un simulador. ¿Podríais decirme su título?

Alvaro

A debate

Muchas conversiones de consola están mal adaptadas a PC. ¿Merece la pena esperar una conversión a PC dedicada, aun a riesgo de que el juego quede desfasado?



Estos últimos años y, gracias al interés de los aficionados, se están produciendo gran número de conversiones de consola a PC de títulos de éxito. Compañías como Konami están animándose a lanzar títulos en el mercado de PC.
Sobre esta cuestión, Miguel García se manifiesta a favor de las conversiones ya que nos permiten llegar a juegos que, de otro modo, no tendríamos ocasión de ver. Bastante distinta es la opinión de nuestro amigo Spank, que prefiere ante todo una presentación digna de los equipos modernos, a pesar del trabajo que pueda representar. Al fin y al cabo, "lo mismo han tenido que esperar los usuarios de las consolas para poder jugar a los éxitos de Dreamcast. Desde otra posición, Ángel Navarro aprovecha para defender las conversiones, exponiendo el ejemplo de «Silent Hill 2 Director's Cut». Su correctísimo acabado en la versión PC y la inclusión de extras que lo animaron a jugarlo, a pesar de haberlo hecho ya en su versión para PS2. Mismo tema pero desde distinto punto de vista es el que plantea Carlos Alfaro indignado por los "bugs" que se cuelan en el diseño de «MGS 2: Substance» a su parecer, injugable por el sistema de control, no adecuado para PC. Pese a lo encontrado de las distintas posturas, lo que está claro es que las conversiones bien hechas implican unos costes que las compañías no siempre estan dispuestas a asumir.

Para el mes que viene: Las expansiones van teniendo mayor presencia en el mercado. ¿Es bueno que se prolongue la vida de un juego con expansiones o es mejor contar con novedades?

El programa se llama «Horse Racing Manager» y te permitirá desempeñar los roles de dueño de una cuadra de purasangres, jockey y corredor de apuestas. Está disponible y Friendware se encarga de su distribución en España: www.friendware.es.

HALF LIFE

ACCIÓN

Para dar y tomar

@ He visto anunciado «Half Life: Generation 3» y me ha surgido una duda acerca de las versiones hay realmente… ¿Podríais decirme brevemente sus títulos para buscar información sobre ellas?

Guillermo.



Las expansiones oficiales son «Opposing Force» y «Blue Shift». Aparte hay una versión comercial de «Counter-Strike». De importación tienes los recopilatorios «Platinum Edition» y «Game of the Year Edition». En España ahora se comercializa la tercera parte del recopilatorio «Half-Life: Generation», que incluye las dos expansiones, «Counter-Strike» y «Team Fortress». También puedes encontrar rarezas en webs de EEUU como «Gunman Chronicles» o «Inicial Encounter»...

ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER

ROL

Transformar las gemas

@ Estoy atascado en la expansión, «Trials of the Luremaster» de «Heart of Winter». Me encuentro en las cavernas, después de entrar en los calabozos. Tengo que abrir un portal para llegar a la superficie y para ello tengo 5 gemas: el cielo, el día, la tierra, el mar y la noche. Se que tengo que alterarlas de alguna manera pero no se cómo.

Antonio Carcel,

Hay un cofre mágico vacío en la caverna del cielo. Concretamente en las coordenadas (736, 1467). Coloca ahí las gemas y desaparecerán. Después sólo tienes que pasarte de nuevo por todos los altares de las cavernas y encontrarás la versión perfecta de cada gema, la que necesitas para abrir el portal.

PC FÚTBOL 2001

DEPORTIVOS

Problemas con las texturas

✉ Tengo un Pentium 4 con una ATI Radeon 9100 bajo Windows 2000. El problema es que, aunque el juego arranca y puedo elegir la opción Direct3D, luego no se ven las piernas y brazos de los jugadores. ¿Qué puedo hacer para solucionar esta rareza?

Gaizka Azpiru



Deberías instalar Windows 98 con los últimos controladores de tu tarjeta gráfica, pues son conocidas las incompatibilidades de este programa con Windows 2000 y Windows XP. Como, desde la desaparición de Dinamic Multimedia, no hay soporte oficial de este programa, te recomendamos que acudas a la página web de «PC Fútbol»: www.pcfutbolsite.com. Aquí dispones de soluciones a los conflictos más comunes y también puedes dejar un mensaje con tu problema en el foro.



> *"Por fín, jugando con «GTA Vice City», voy a poder llevar el estilo de vida que había deseado"*

Ángel León Martínez (Ibiza)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

JEDI KNIGHT III

ACCIÓN

Impacientes

@ He visto el avance en noticias de «Jedi Academy» en el número de mayo y no pudo resistirme a preguntaros más cosas sobre él… ¿Hay ya una fecha concreta? ¿Qué motor gráfico utilizará? ¿Dónde puedo encontrar más información acerca del propio juego?

Roberto A.

En el momento de redactar estas líneas aún no tenemos una fecha concreta. Pero parece claro que el lanzamiento apunta al próximo otoño. Dado que utilizará el mismo motor gráfico que «Jedi Outcast» (el de Quake III) y que en principio estaba pensado como una expansión, su desarrollo no debería demorarse. Si no lo has hecho ya, encontrarás todo lo que puede saberse en el reportaje que publicamos en este mismo número, (pág 28). También puedes visitar: www.lucasarts.com/products/jediacademy, es la web oficial.

Locos del volante



Warrior

Un día en las carreras

Hace algunos meses anuncié en estás líneas «Live for Speed». Un proyecto realizado en plan "unos amigos en un garaje" por tres fanáticos de los juegos de velocidad. Tenían en mente crear la mejor simulación al volante de coches GT, pero centrándose en el modo multijugador online. Después de un año de desarrollo se trata ya de una realidad y las versiones beta, a través de servidores modélicos, han creado toda una comunidad de adictos. Consigue una respuesta inmediata a diabluras como el contravolante y el derrapaje tirando del freno de mano. Los toques y los rebufos en las pasadas han dado pie a decenas de webs de fans y también campeonatos. Visitad su página web: www.liveforspeed.net, para entrar en la más apasionante sesión de carreras online, que ha crecido, conquistado a tantos usuarios, que el gran número de licencias adquiridas –prescindiendo de una compañía productora– asegura la viabilidad de "Live for Speed". Puede convertirse en el modelo a seguir para la creación de juegos a través de comunidades en Internet.

Hace 10 años



En la portada del número 62 de Micromanía dábamos la bienvenida al videojuego basado en el éxito cinematográfico de aquella temporada, «Jurassic Park». Éxito, que también se dio, aunque en menor medida, en las distintas plataformas para las que apareció como videojuego. Sin embargo, entre los destacados en portada, el título de que realmente pasaría a la historia, en el salón de la fama de los clásicos, sería «Prince Of Persia 2». Incluíamos valiosos trucos y una completa guía. También, un juego tan difícil y a la vez tan espléndido como «Flashback» hacía necesario una completa solución que os ofrecíamos en nuestras páginas.
En nuestro reportaje del mes tratábamos con la feria "Animática" uno de los temas que han acompañado a la historia de la revista, la infografía aplicada al entretenimiento. Pero, en ese mismo número, completabamos la información de actualidad con un informe sobre el "CES" de Chigago, la cita con la electrónica, hacia el futuro de las nuevas plataformas, entonces tan difuso.
Por último, y además de nuestras secciones habituales ofrecíamos un repaso a los juegos de consola con los títulos más importantes del momento como «Splatter House In», «Astérix», «Cyborg Justice» o «F-15 Strike Eagle III»

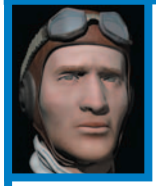
El juego del mes



Entra en Matrix y quédate

Elige tu juego favorito entre los comentados en la sección reviews en este número de Micromanía y envíanos un E-mail al buzón de La Comunidad. Este mes en la Micromanía hemos elegido «Enter The Matrix». Creemos que Shiny ha acertado de pleno en la manera de llevar "The Matrix" a los videojuegos. El mes anterior elegisteis «Indy y la Tumba del Emperador». Aquí nos gustó más «IL2 Forgotten Battles».

Planeta virtual



Comandante Harris

Como agua de mayo

Coincidiendo con el centenario del primer vuelo del avión de los hermanos Wright, Microsoft ha anunciado que lanzará una edición especial de su «Flight Simulator». La noticia se me antoja buena por dos motivos. Primero, porque ya han pasado cien años desde que, a alguien, se le ocurrió hacer volar algo más pesado que el aire y tuvo éxito. La segunda razón es que Microsoft no abandona su pasión por los simuladores y está dispuesta a ofrecer una original experiencia de vuelo a lomos de aparatos que han pasado a formar parte de la historia. A la compañía de Bill Gates se le puede discutir su visión de los simuladores de vuelo (ahí están las críticas a «CFS 3») pero no se puede negar que, en unos tiempos de sequía sus productos caen "como agua de mayo". Septiembre parece ser la fecha elegida para el lanzamiento. Me temo que esta espera se nos va a hacer eterna.

LIVE FOR SPEED

VELOCIDAD

¿Cuándo saldrá?

@ Llevo algunos meses disfrutando con las versiones demo de este estupendo juego de carreras online. ¿Sabéis si se va a comercializar finalmente este programa y, si es así, la fecha aproximada para su publicación?

Ángel



Ya hay una auténtica legión de seguidores de «Live for Speed», sin duda el mejor juego de velocidad online, con servidores siempre disponibles y varias competiciones en plena efervescencia. Los autores del programa, Scawen Roberts, Eric Bailey y Victor van Vlaardingen, ante el tremendo éxito cosechado vía Internet, han decidido prescindir de distribuidoras y la versión completa del programa se podrá adquirir en breve en su página web: www.liveforspeed.net

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

AVENTURA

Las Minas de Moria



@ En «La Comunidad del Anillo» he llegado hasta las Minas de Moria, pero no encuentro la manera de superar los enigmas de los enanos. ¿Cómo se resuelve esta fase ?

Bernat Vicens

Tras cruzar varios puentes, busca una plataforma cuadrada que te bajará de nivel. Cuando llegues a la gran plaza, activa los interruptores para desplegar los nuevos puentes. El válido es aquél en el que se para el enano con el hacha. Cuando llegues al gran salón con la estatua en el centro y los cuatro pilares, empújalos hasta colocarlos en las losas de colores. Con Frodo, busca el cubo que cuelga de unas cadenas para activar el resorte. Otro interruptor se activa con el bloque de piedra junto a un arquero trasgo, que puedes empujar. Para desplegar el último puente, sube por una gran escalera, baja por el otro lado y aprieta el interruptor.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

AVENTURA

El mono-robot

@ He logrado llegar casi al final de «La fuga de Monkey Island». Pero al llegar al mono-robot, no me cambia de episodio. He parcheado el juego y he mirado en varias guías pero al usar el "símbolo gubernativo" no ocurre nada: los indicadores dicen que la caldera no tiene calor. ¿Me falta algo que no venga en ninguna guía?

Ana



Asegúrate de que usas el símbolo gubernativo del abuelo Marley, no el de Elaine. Para ello tienes que golpear al náufrago con el acordeón, que obtienes dando los platillos de la iglesia (los ojos de la calavera) al mono del poblado. Si los indicadores dicen que no tienen calor, entonces quizá te falta hacer algo con la lava de la mina. ¿Has cortado la maleza junto al río de lava, con el recortador de maleza? Si has probado todo lo de la guía te dice e instalado los parches, quizá tu juego esté defectuoso...

MAFIA

VELOCIDAD

Ganar la carrera

@ No consigo pasar la misión de la carrera de bólidos. Lo he intentado todo, pero es inútil. He oído que hay un truco en el que tienes que pulsar la tecla "0", pero no me funciona.¿Me podríais dar algún truco o consejo para llegar el primero?

Victor Quiza



Después de la primera curva, una bastante cerrada de 180º, hay una recta en cuyo margen izquierdo se abre una carretera a modo de atajo. Si no la has visto todavía ve más despacio para buscarla y probar. Tóma el atajo y no hagas caso del mensaje "wrong way". Sigue avanzando por este camino secundario y, cuando veas una línea blanca continua que delimita la intersección donde este atajo vuelve al trazado del circuito, pulsa la tecla de restaurar el bólido (por defecto el 0 del teclado numérico) y pasar por la línea de meta en primera posición. Repite esta maniobra durante las cinco vueltas y ganarás la carrera sin problemas.

Pasatiempos 6



¿Sabrías decirnos en qué circuito está capturada esta pantalla de «Grand Prix 4»?

1) Mónaco
2) Indianápolis
3) Monza

El gran encuentro

Campus Party 2003

www.campus-party.org



Del 11 al 17 de Agosto, en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia, una multitud de aficionados al entretenimiento electrónico en red se encontrarán en la Campus Party. Se trata del mayor evento de su clase en todo el mundo. Este año albergará a 4000 participantes, procedentes de toda España y resto de Europa, con la infraestructura necesaria para conectar igual número de PCs. Se trata, para los participante, –que ya han agotado el plazo de inscripción– de una oportunidad única para intercambiar experiencias, realizar todo tipo de actividades de ocio relacionadas con el ordenador y las comunicaciones con talleres de robótica, realidad virtual, competiciones, música, diseño... Y además, la nueva Campus Party Stadium, una competición de videojuegos. Por supuesto Micromanía estará allí.

NASCAR RACING SEASON 2003
VELOCIDAD

Descargar bólidos

Me ha gustado mucho este simulador de las series Nascar y me gustaría seguir jugando con más coches. ¿Conocéis alguna página web para descargar diseños de coches y circuitos?

Pablo Martínez

Ya sabes que el programa dispone de un menú para importar los ficheros .tga y .psd de las texturas de las carrocerías que puedes editar en programas como "Paint Shop Pro". Pero si quieres descargar los diseños más actualizados puedes entrar en la mejor "fansite" de este juego: www.esmotorsports.com/index.php

NEVERWINTER NIGHTS
ROL

Derrotar al dragón Klauth

Estoy atascada en la guarida del dragón Klauth. Le doy el orbe con el dragón muerto pero me resulta imposible acabar con él dejo malherido pero no duro ni dos minutos. ¿Hay alguna estrategia de ataque para liquidarlo?

Concha Fernández



Ten en cuenta que, la estrategia, varía según el tipo de personaje que hayas elegido. Si eres mago, lanzarle hechizos de relámpago zigzagueante suele muy ser efectivo. Si lo eliminas conseguirás valiosos objetos mágicos. Pero, en cualquier caso, recuerda que no tienes porqué atascarte aquí, derrotar a Klauth no es obligatorio. Puedes optar por aceptar la misión que te propone cuando hablas con él y ahorrarte disgustos.

POST MORTEM
AVENTURA

¿Cómo uso la ganzúa?

Me he quedado atascado en «Post Mortem». Se que tengo que abrir una puerta con la ganzúa, pero no entiendo cómo se usa.

Oscar L.



El kit incluye cinco ganzúas, pero la del centro no se utiliza. Cada cerradura tiene cuatro orificios. Dentro de cada uno, las ganzúas pueden adoptar tres posiciones. Basta con tocarlas para que cambien de ángulo. Introduce las cuatro ganzúas en los cuatro orificios, y mueve el pomo. Si la ganzúa se agita frenéticamente, no está en el sitio correcto; si se mueve ligeramente, está en su sitio, pero no en el ángulo correcto. Si no se mueve, ha encajado.

PRO RACE DRIVER
VELOCIDAD

Problemas online

He adquirido «PRO Race Driver» y, aunque lo he intentado todo, todavía no he logrado establecer una carrera online y me pregunto si el problema será un fallo del juego o si estará en la conexión a Internet de mi PC. ¿Podríais aclarármelo? Si es posible, ¿cómo puedo solucionarlo?

Javier Sanz



El problema está en la conexión pero se ha corregido en el parche V11.120 que puedes descargar en: www.codemasters.com

Incluido en el número 100 de Micromanía adjuntamos la primera entrega de preguntas del Juego de Los Juegos. En la pregunta que dice: ¿Cuál de estos juegos de Sega nunca se ha convertido al PC?, Hay errores tipográficos. La respuesta correcta es «Sonic Adventure». Nuestras disculpas. Esperamos que, hecha la corrección, podáis disfrutar del juego.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 ¿Te gusta _ _ _ _ _ _ _ ¿No? «Colin McRae Rally 3» puede hacerte cambiar de opinión.

2 Es como estar metido en _ _ _ _ _ _ _ _ _ La ambientación, el diseño del juego, la variedad...

3 Los motores rugen, las _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _se alejan y todos están pendientes de la salida ¡Brrrummm!.

4 El miembro más _ _ _ _ _ _ de la Patrulla X es retratado en esta aventura de acción...

Carrusel deportivo



A. Barkley

La copa Toshiba

El primer torneo online oficial de «FIFA 2003» ha sido un éxito sin precedentes, aunque no podemos decir lo mismo respecto a la organización. Para empezar, 32 grupos han sido demasiados y muchos buenos jugadores no pudieron disputar partidos por no coincidir con los miembros de su grupo. Hubiera sido mejor no pasar de 10 grupos. Y, por supuesto, los tramposos camparon a sus anchas con equipos "a medida" sin olvidar a los que salen del partido para que no cuente el marcador. En definitiva, no ha estado del todo mal para ser la primera experiencia de esta índole, pero esperamos que la próxima edición cuente con unas reglas más estrictas y, sobre todo, más justas.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

¿Te ha tocado?

A continuación publicamos la lista de ganadores de los concursos de «XIII» y «Unreal II».

GANADORES UNREAL II: THE AWAKENING

JUEGO UNREAL II: THE AWAKENING

Pablo País Negreira .... A Coruña
Paulino Estrada .... Alava
Arturo Rodríguez .... Gámez Alicante
Francisco Miguel .... Puerma Barcelona
Guillermo Santamaría .... Cáceres
Miguel González Pobo .... Cantabria
Catalina Ombrado .... Chamorro Córdoba
Raúl Pérez Franco .... Granada
Jorge Huertas López .... Madrid
Nuria Martínez Pérez .... Madrid
Jorge Caballero Olmo .... Madrid
Marta Gutiérrez De Ojesto .... Madrid
Mª Amparo Torres Ruíz .... Málaga
Ander Gómez Urtasún .... Navarra
Samuel Martín González .... Palencia
Soledad Peña Delgado .... Sevilla
Carlos Sánchez Otero .... Toledo
Mª Angeles Arenas Vázquez .... Toledo
José Navarro Correcher .... Valencia
Lander Gancedo .... Vizcaya

ORDENADOR PC SLOT

José Luís Delgado Riba .... Barcelona
José I. Echevarría Vallespí .... Zaragoza

GANADORES DEL CONCURSO XIII

1º PREMIO: ORDENADOR DE MANO PALM™ TUNGSTEN™ T + COLECCIÓN DE COMICS

Juan Luis Noval Acebal .... Asturias

2º PREMIO: ORDENADOR DE MANO PALM™ TUNGSTEN™ T + COLECCIÓN DE COMICS

Alex García Campoy .... Barcelona

3º PREMIO: ORDENADOR DE MANO PALM™ ZIRE™ + COLECCIÓN DE COMICS

Jordi Fontanet Torra .... Barcelona
Carlos Baciero Del Baño .... Alicante
Salvador Colomar Vicaria .... Baleares
Salvador Olcina Bas .... Valencia
Oscar García Teijeiro .... Lugo
José Marín Santiago .... Barcelona
Gorka Estébez González .... Navarra
Manuel Murcia Gil .... Alicante
Ismael Pérez Rodríguez .... Almería
Eduardo Navarro Richart .... Alicante
José Ginés Picón López .... Murcia
Oliver Córdoba Barea .... Cádiz

4º PREMIO: ORDENADOR DE MANO PALM™ ZIRE™

Roberto C. Rodríguez Torres .... Madrid
Bernardino Ramos Cabrera .... Las Palmas de GC
Juan Luis Nova .... Asturias

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 100

1. B (Elementales) **2. A** (Lionheart) **3. C** (Monza) **4.** (1B, 2A, 3A, 4C) **5. 1** (Carlos Moyá) **6.1** (contamos lo que la mejor estrategia) **6.2** (¡A ras!) **6.3** (la presa) **6.4** (ante cualquier indicio)

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia_ _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

MICROMANÍA 101

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Computer Hoy Juegos

El regreso de Los Sims

Computer Hoy Juegos ha llevado hasta su portada al que es, sin duda, uno de los reyes indiscutibles en PC. Y es que la familia de "Los Sims" aumenta con una expansión que os brinda la posibilidad de ser estrellas de cine, música, televisión y moda. Un estreno de auténtico lujo. Y además:

• Los test más fiables: «Black Hawk Down», «Silent Hill 2» o el afamado «Championship Manager 4», entre otros.

• Una comparativa de Juegos de Acción-Táctica.

• Los consejos para hacer funcionar las novedades en tu Pc.

• Y de regalo, el juego original «El secreto del Nautilus», el nº2 de la colección "Los mejores juegos para Pc".



Play2Manía

¿Quieres formar parte de Matrix?

Si queréis saber cuánto Matrix cabe en PS2, no os perdáis el completo análisis del juego. Y además...

• Comparan «Enter The Matrix» con otros juegos de cine como «X-Men 2» y «Spider-Man».

•Y de regalo un suplemento de 36 páginas donde resuelven todas las dudas sobre la conexión a Internet de PS2 y la guía de «Final Fantasy X».



Nintendo Acción

¡Vuelve la fiebre Pokémon!

Pokémon volverá en julio en Game Boy Advance y Nintendo Acción ha preparado un genial avance especial en el que encontrarás todas las novedades. Y además...

• Un completo reportaje con los próximos éxitos exclusivos para GameCube: «Mario Kart Double Dash!», «Mario Golf», «Starfox», «F-Zero»…

• Y en la Revista Pokémon, el Especial Guardería con todos los movimientos huevo de Oro y Plata. ¡No os lo perdáis!



Hobby Consolas

Todas las novedades del E3

El E3, la feria más importante del mundo de los videojuegos, se celebra a mediados de mayo en Los Angeles, y Hobby Consolas ha ido allí para ser la primera en acercaros todas las novedades para todas las consolas: «Gran Turismo 4», «Halo 2», «Resident Evil Online», «El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey», «Mario Kart»,… ¡Los tenéis todos juntos en un extenso reportaje! Y además...

• El análisis y la guía completa de «Silent Hill 3». La apasionante saga de terror vuelve a PS2 con una nueva y estremecedora aventura. Si queréis sentir miedo de verdad no os lo perdáis.

• Todos los lanzamientos de película: el análisis de «Enter the Matrix» y el preestreno de «The Hulk», ambos para PS2, Xbox y GameCube.

• Y un montón de sorpresas en el nº 141 de Hobby Consolas. A la venta el 28 de mayo.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Vigila el ángulo muerto

Un estupendo conjunto de volante y pedales que se desmarca por incorporar, en el cuerpo del volante, un "hat" de 8 direcciones al que podemos asignar el giro de vista ya disponible en muchos juegos de velocidad. Se conecta vía USB y dispone de pestañas de cambio tras el volante.

- **Trust NF340 Race Master**
- Precio: **45 euros** *(7.487 ptas)*
- Más información: **Trust**
- ***www.trust.com***

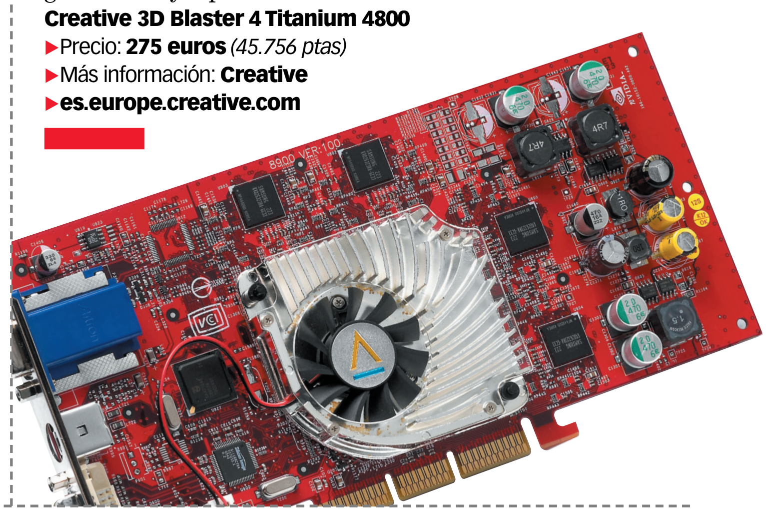


GeForce4 a la última

A pesar del lanzamiento de la gama GeForceFX, no es mala idea hacerse con una tarjeta gráfica que integre el procesador GeForce4 Titanium 4800, última actualización de esta familia. Este modelo, además de la inestimable garantía de ser un producto Creative, contamos con 128 MB de memoria grafica DDR y soporte de AGP8X.

Creative 3D Blaster 4 Titanium 4800

- Precio: **275 euros** *(45.756 ptas)*
- Más información: **Creative**
- **es.europe.creative.com**



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

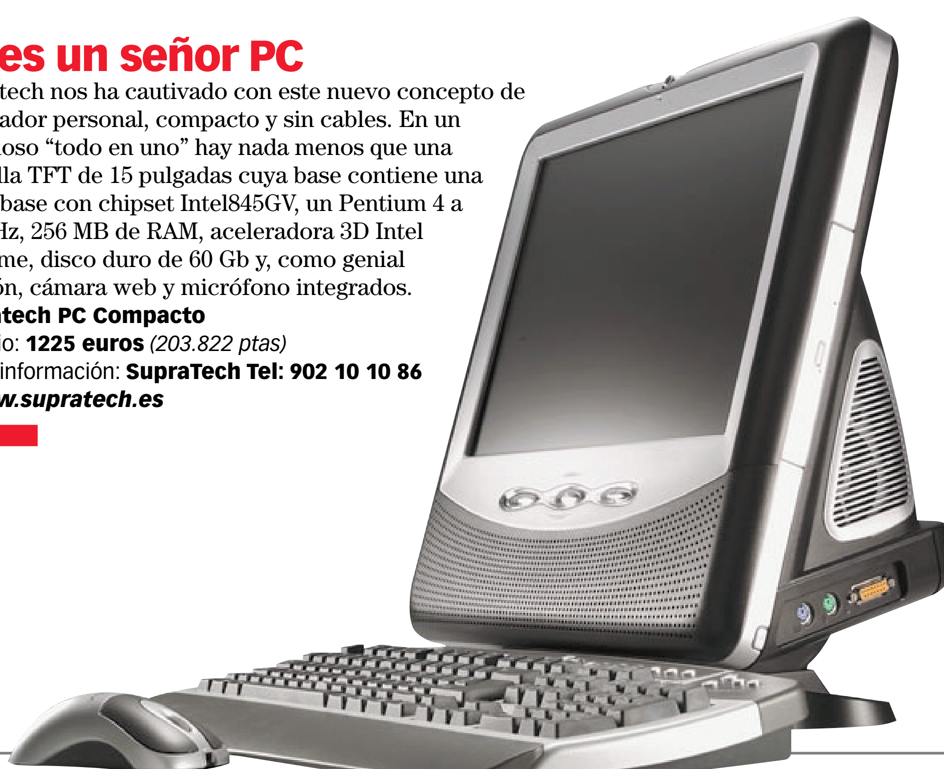
- Procesador: **Intel Pentium 4 3.0 GHz (800 MHz FSB)**
- Placa base: **MSI 875P Neo**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 466**
- Lector DVD: **Aopen DVD1648**
- Grabadora: **Sony DRX-500UL**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **Sapphire Radeon 9800 Pro Atlantis**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX**
- Altavoces: **Creative SoundWorks MegaWorks THX 5.1 550**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000**

Sí, es un señor PC

Supratech nos ha cautivado con este nuevo concepto de ordenador personal, compacto y sin cables. En un ingenioso "todo en uno" hay nada menos que una pantalla TFT de 15 pulgadas cuya base contiene una placa base con chipset Intel845GV, un Pentium 4 a 2,4 GHz, 256 MB de RAM, aceleradora 3D Intel Extreme, disco duro de 60 Gb y, como genial colofón, cámara web y micrófono integrados.

Supratech PC Compacto

- Precio: **1225 euros** *(203.822 ptas)*
- Más información: **SupraTech Tel: 902 10 10 86**
- ***www.supratech.es***





GeForceFX a tiro

La nueva familia de tarjetas Verto GeForceFX 5200 se perfila como la compra ideal para los que quieran acceder a las avanzadas funciones 3D de DirectX9 con una magnífica relación precio/prestaciones. Integra 128 MB de memoria DDR y existe una versión PCI.

PNY GeForce 5200

▶Precio: **160 euros** *(26.621 ptas)*
▶Más información: **PNY**
▶***www.pny-europe.com***

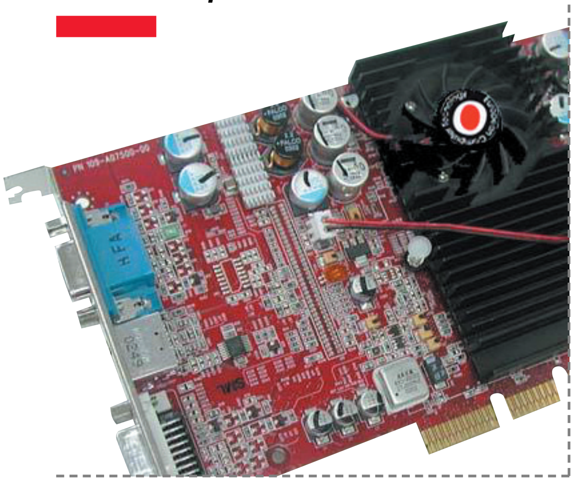
Apisonadora 3D

El nuevo rey de la aceleración 3D es la GPU Radeon 8500 Pro (nv350) de ATI, y en esta espectacular tarjeta gráfica viene acompañada de 128 MB de memoria DDR a 700 MHz. Prestaciones superiores a la competencia, controladores y BIOS al día y dos años de garantía son los mejores argumentos de su fabricante.

Argos ATI 9800 Pro

▶Precio: **A consultar**
▶Más información: **EK Computer. Tel: 902 350 450**
▶***www.ekcomputer.com***





Con el cine a cuestas

Un reproductor multimedia portátil al que no se le resiste ningún formato ni soporte, incluyendo DVD-R, MP3 y visualización de imágenes JPEG. Dispone de salida digital compatible con señal AC3 y DTS, pantalla LCD y alimentación para batería de coches de 12V.

Woxter DVD Tahoe

▶Precio: **130 euros** *(21.630 ptas)*
▶Más información: **DMJ Informática. Tel: 902 210 151**
▶***www.dmj.es***

La naranja mecánica

Bajo una peculiar carcasa con un display LCD que visualiza la reproducción multimedia se esconde una placa base con el chipset SiS 651 para Pentium4 con aceleradora 3D integrada y una sección de conectividad de primera (USB 2.0).

MSI MegaPC 651

Barebone configurable

▶Precio: **A partir de 300 euros** *(50.000 ptas)*
▶Más información: **MSI**
▶***www.msi.com.tw***



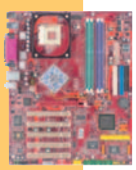
Novedades

Micromanía recomienda

Si te has decidido por la plataforma Pentium 4, te recomendamos que preguntes por la nueva generación de esta familia de procesadores, pues Intel ha implementado un bus a 800 MHz que sustituye a los modelos con bus a 533 MHz. Esta velocidad, supone una mejora del 50% en el ancho de banda de la transferencia entre la CPU y el resto del sistema. Además, al funcionar el FSB a 200 MHz se puede trabajar en modo síncrono con los módulos DDR a 400 MHz (2x200 MHz), lo que optimiza notablemente el rendimiento. La comercialización es inminente y sustituirá a los modelos a 533 MHz, partiendo del modelo a 2.53 MHz, y costará alrededor de 200 euros.



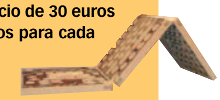
El único inconveniente de la nueva familia de procesadores Pentium 4 con el bus a 800 MHz es la necesidad de instalarlos sobre una plataforma con el chipset Intel 875P. Pero si lo que quieres es un ordenador a la última, para que ninguna configuración máxima se te resista, no hay que ahorrar en la placa base, y la MSI 875P Neo es un valor seguro. Amén del mencionado chipset, que por supuesto incluye tecnología "Hyper-Threading", dispone de interfaz de memoria "dual-channel", para que los módulos DDR de 400 MHz alcancen un ancho de banda de 6.4 GB/s, puerto AGP 8X, controladora de discos duros con el nuevo modo Serial ATA (150 Mb/s) que reduce los cables a la mínima expresión y habilita la configuración RAID, procesador de sonido 5.1 y controladora LAN 1000 Mb/s integrada.



Para los que estén pensando en actualizar el sistema con una placa base con aceleración 3D integrada , recomendamos tener en cuenta el chipset Radeon IGP de ATI. En su versión IGP340 para Pentium 4 o en su modelos IGP320 para Athlon XP, esta plataforma integra el núcleo del procesador gráfico Radeon (RV100), controladora ATA100 y soporte de USB 2.0. Sapphire comercializa la placa base Axion A3-A293 para AthlonXP y el modelo A4-A985 para Pentium4 a un precio de 120 euros y 180 euros, respectivamente.



El producto más curioso y llamativo de este mes es el "Zboard", una curiosa base de teclado con la membrana y los pines de las teclas en configuración abierta para que podamos personalizar el teclado con las interfaces específicas para juegos. De esta forma el teclado se convierte en un excelente dispositivo de control, plenamente optimizado para ejecutar todas las acciones posibles. Por el momento sólo se puede adquirir en la web del fabricante (www.ideazonstore.com) a un precio de 30 euros para el teclado y 20 euros para cada interfaz de juego.



Estrenos DVD

"SIMONE"



La historia de "Simone" es conocida y mil veces imaginada por los autores de ciencia ficción de hace un puñado de años: un productor cinematográfico necesita una estrella, las de carne y hueso dan muchos problemas, así que... decide inventar una. Tiene éxito, el público la adora tanto que incluso adora su forma de cantar. Todo perfecto si no fuera porque... ese mismo público está convencido de que es una mujer de verdad.

Narrada en tono de comedia, dirigida por Andrew Niccol, y protagonizada por Al Pacino, Bejamin Salisbury, Winona Ryder y Rachel Roberts, la versión en DVD de "Simone" incluye un par de documentales interesantes, "Ciberestrellato" y "Cómo se creó Simone", además de varios trailers y escenas eliminadas en el proceso de montaje.

"EL VIAJE DE CHIHIRO"



Título imprescindible entre los seguidores del manga y entre muchos intelectuales que no lo son (el director Akira Kirosawa, por ejemplo), "El viaje de Chihiro" es una obra de Hayao Miyazaki que ya se puede adquirir en formato DVD en España (en realidad hay dos versiones, una "normalita" y otra especial con abundantes extras, incluido merchandasing en forma de postales, póster o carátula reversible). De idiomas va bien "El viaje de Chihiro", entre otros se puede practicar el japonés y el euskera; pero hay más extras, como entrevistas a dobladores, fotografías, fichas técnicas, vídeos, spots de televisión y trailers de cine, un juego, unas imágenes listas para ser coloreadas por los más pequeños... En definitiva, que los dos DVDs de la edición especial de "El viaje de Chihiro" pueden ser disfrutados tanto por los más tiernos infantes como por los cinéfilos más exigentes de la versión original.

"TODA LA VERDAD"



"Toda la verdad" es un thriller de juicios militares, secretos inconfensables y engaños múltiples, para que los seguidores del cine de suspense no aparten la vista de la pantalla en la hora y media que dura la película, dirigida por Carl Franklin e interpretada por Ashely Judd y Morgan Freeman. Los extras de la versión en DVD no son demasidados (menús interactivos, acceso a escenas, las palabritas del director...), pero en realidad el atractivo de "Toda la verdad" reside en que la intriga atrape al espectador, en saber qué hay de verdad y de mentira en la idílica y maravillosa existencia de Claire Kubik, convertida en una pesadilla cuando su marido es acusado por un tribunal militar de asesinato.

Acrobacias a mí



Efectos ForceFeedback tan intensos como realistas y un timón con la precisión por bandera son las mejores cualidades de esta palanca de vuelo que Logitech ha diseñado para que los acróbatas del aire no pongan ni una sola pega.

Logitech Force 3D
- Precio: **70 euros** *(11.647 ptas)*
- Más información: **Logitech**
- ***www.logitech.com***

Gráficos 3D sin cuellos de botella



Si tu placa base soporta AGP8X, esta tarjeta gráfica que integra el procesador gráfico Radeon 9200 elimina los cuellos de botella gracias a los 2.06 GB/s de ancho de banda del modo AGP8X. Además, dispone de 64 MB de memoria DDR, salida de vídeo, conector DVI para monitores TFT digitales e incluye el software "Power-DVD".

Sapphire Atlantis Radeon 9200 Pro
- Precio: **120 euros** *(19.966 ptas)*
- Más información: **Sapphire**
- ***www.sapphiretech.com***

Gráficos de infarto

Si la gama GeForceFX 5800 está fuera de tu alcance pero no quieres renunciar a una aceleración 3D de órdago con soporte de DirectX9, esta tarjeta gráfica integra la GPU GeForceFX 5600 (nv31), fabricado en proceso de 0.13 micras y con una velocidad de 325 MHz, mientras que los 128 MB de memoria gráfica DDR funcionan a 550 MHz. El rendimiento puro es de nada menos que 88 millones de vértices por segundo.

- **MSI FX5600**
- Precio: **A consultar**
- Más información: **MSI**
- ***www.msi.com.tw***



Fotografía digital para todos



Con una resolución de 3,3 megapíxeles, pantalla LCD de 4 cm y tarjeta de memoria CF de 16 Mb, sorprende por su aquilatado precio, sobre todo porque siempre es posible adquirir una tarjeta de memoria de 512 Mb. Se conecta vía USB y dispone de salida para visualizar las imágenes en la TV.

Trust 730S LCD PowerC@m Zoom
- Precio: **154 euros** *(25.623 ptas)*
- Más información: **Trust**
- ***www.trust.com***



En pantalla grande

A la hora de comprarse un monitor TFT es mejor adquirir un modelo que además disponga de funciones de TV, como es el caso de esta maravilla tecnológica de ViewSonic, una pantalla plana de 17 pulgadas en formato panorámico 16:9 que además integra amplificador de sonido de 20 vatios y dispone de entradas de vídeo y RGB.

ViewSonic N1700w

▶Precio: **870 euros** *(144.755 ptas)*

▶Más información: **ViewSonic**

▶***http://www.viewsoniceurope.com/es/***

Belleza interior (y exterior)

Compacto, atractivo y con el sello de calidad de ASUS, este "barebone" con placa base P4533, sonido 5.1 y aceleradora 3D de 256 bits integrada es casi irresistible. Dispone de un puerto AGP para mejorar la tarjeta gráfica y puede configurarse desde un Pentium 4 a 2 GHz.

ASUS Terminator P4-533A

▶Precio: **Barebone" configurable, a partir de 220 euros** *(36.604 ptas)*

▶Más información: **ASUS**

▶***www.asus.com***





Sapphire Atlantis 9600

El segundo escalafón de la nueva gama Radeon es el procesador gráfico Radeon 9600, una versión ligeramente recortada (menor frecuencia del núcleo y cuatro canales de renderizado en lugar de ocho) del RV350 (Radeon 9800), pero que mantiene el esencial soporte DirectX9 y en esta tarjeta gráfica de Sapphire viene acompañado de 128 MB de memoria DDR.

Sapphire Atlantis Radeon 9600 Pro

▶Precio: **320 euros** *(53.243 ptas)*

▶Más información: **Sapphire**

▶***www.sapphiretech.com***

Levanta las orejas

Además de exhibir un diseño moderno y elegante, este pack de altavoces 2.1 hacen gala de un sonido sorprendentemente vivo y con garra, resultado de la tecnología SurfaceSound de NXT, que desarrolla complejos procesos de tratamiento del sonido para evitar las distorsiones.

▶**TDK XS-IV 40W**

▶Precio: **59 euros** *(9.816 ptas)*

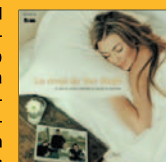
▶Más información: **TDK**

▶***www.tdk-europe.com***



Panorama musical

LA OREJA DE VAN GOGH "LO QUE TE CONTÉ MIENTRAS TE HACÍAS LA DORMIDA"



Convertido en el grupo más vendedor del llamado pop donostiarra La Oreja de Van Gogh ha acudido a la cita periódica que une a la formación con los fans de uno y otro lado del Atlántico con un nuevo álbum. En esta ocasión aporta catorce canciones propias y un bonustrack que permite el acceso a contenidos exclusivos en la web oficial del grupo.

EFECTO MARIPOSA "METAMORFOSIS"



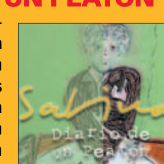
La segunda entrega discográfica de Efecto Mariposa; aunque quizás sería más apropiado afirmar que es su primera multimedia, ya que el CD, además de siete nuevas canciones, incluye una entrevista con el grupo, un "making off" del álbum, fotografías, una actuación en México o el vídeo de uno de los temas. En "Metamorfosis" se encuentran las mismas claves de su debut en "Solas", aunque dando más protagonismo a los sonidos eléctricos de la guitarra. Sin perder su aire hippy, sin abandonar los soleados toques mediterráneos, Efecto Mariposa vuelve a aportar su granito de arena al pop-rock nacional.

CARLOS CHAOUEN "UNIVERSO ABIERTO"



Cantautor de la gaditana San Fernando y adoptado por Madrid, Carlos Chaouen ofrece sus más recientes canciones en "Universo Abierto", el tercer álbum de este músico a medio camino entre el cantautor clásico y el rockero. Autor del letras que traspasan sin chirriar del surrealismo más o menos mágico a la realidad cotidiana, no se corta a la hora de poner al servicio de los poemas músicas tan dispares como la rumba, el rock o el funk. Carlos Chaouen no conoce patrias musicales y su mirada al mundo puede ser tan intimista como crítica, pero siempre muy personal.

JOAQUÍN SABINA "DIARIO DE UN PEATÓN"



Para su nuevo trabajo Joaquín Sabina (y su compañía) han echado el resto: dos CDs, uno el todavía reciente "Dímelo en la calle" y otro con doce nuevas canciones, una pista multimedia, un libreto ilustrado con dibujos realizados por Sabina y un formato nada usual. Convertido ya en un personaje por encima del bien y del mal, que ha conseguido el éxito másivo entre pequeños y mayores, Joaquín Sabina puede presumir de haber alcanzado el estatus de cronista de una realidad golfa y bohemia.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

UNREAL II: THE AWAKENING

Primer nivel completo



Desde la salida del primer «Unreal», la saga ha ido creciendo en popularidad. Aunque ya ha pasado algún tiempo desde la salida al mercado de la versión completa de «Unreal II: The Awakening», para todos aquellos que todavía no conozcáis el realismo en el que te sumerge esta nueva entrega, os proponemos una demo en el CD con la que desde luego pasaréis un ratito entretenido. La demo permite jugar el primer nivel del juego, pero esto será más que suficiente para comprobar cómo es el juego. El enfrentamiento se llevará a cabo en cualquier esquina, así que no debéis bajar la guardia ni por un instante. Cualquier mínimo descuido se paga con la vida. Esta demo está desarrollada bajo un potente motor gráfico y aprovecha al máximo la potencia de la aceleradora, siendo 100% compatible con los nuevos DirectX 9.0. **Disco 2**



CHASER

Una misión demo para un solo jugador

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Cauldrom Limited**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **15/05/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **146 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 650 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **184 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar** ▶X: **Agacharse**





Chaser nos sitúa en un futuro poco apetecible. El año 2086 ha sido la culminación de una mala gestión en la tierra, que ha provocado el éxodo masivo hacia marte. Sin embargo, nuestro personaje ha regresado y le persiguen las fuerzas del mal. El no sabe por qué y debe encontrar las respuestas. En la demo podréis poneros en la piel del protagonista y a lo largo de una misión demo, comprobar cómo es el juego. Comenzaremos atrapados en las cavernas de la gran ciudad, de la que debemos escapar con vida. Una vez fuera, encontraremos una desagradable compañía de la que hay que deshacerse. **Disco 1**

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Los inicios de la aventura

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Legend Entertainment**
- Distribuidor: **Infogrames**
- Lanzamiento: **25/02/2003**
- Idioma de la demo: **Ingles**
- Espacio: **154 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **275 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo 1**
- Botón dcha.: **Disparo 2**

¿Ha pasado Indiana Jones a pertenecer a ese grupo de héroes que hacen mirar con nostalgia el pasado? Por el momento esta pregunta sigue teniendo contestación negativa, porque el presente nos muestra una aventura de la saga Indiana Jones, esta

¿Necesitas ayuda?

■ **Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es.**

COLIN MCRAE RALLY 3

Tres tramos especiales

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Velocidad**
▶Compañía: **Codemasters**
▶Distribuidor: **Codemasters**
▶Lanzamiento: **06/2003**
▶Idioma de la demo: **Castellano**
▶Espacio: **121 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **151 MB**
▶T. gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **16 bit**
▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: Cursor arriba/abajo: **Acelerar/frenar** ▶Cursor izq./dcha: **Izquierda/derecha** ▶Espacio: **freno de mano**







Lo estábamos esperando como agua de mayo. Por algo es una de las licencias que, desde hace años, más satisfacciones ha dado a los numerosos aficionados al mundo del motor y a los incondicionales de los videojuegos, por supuesto, en las distintas plataformas en las que ha sido publicado el juego.
Por fin podemos ofreceros a modo de demo jugable, un pequeño avance de lo que será la nueva entrega de «Colin McRae Rally», la tercera parte más concretamente. Si ya, tras la salida de la segunda parte, todo fueron elogios hacia uno de los juegos más realistas del momento, no podréis dejar de probar esta espectacular demo, en la que a los mandos del coche oficial del conocido Colin MacRae, el Ford Focus WRC, tendréis a vuestra disposición tres tramos cronometrados de tres rallies distintos. Una vez más, nuestra destreza al volante marcará a qué altura nos encontramos en la conducción y nos permitirá preparnos para lo que se avecinará más entrados en el verano, cuando se produzca el lanzamiento de la versión comercial del juego. La compenetración con el copiloto, como en la competición real, es una de las claves del éxito durante la simulación, aunque finalmente, el registro marcado al final del tramo dependerá en mayor medida de nuestras manos, quienes manejan volante y cambio. **Disco 2**

vez, con una de las adaptaciones mejor llevadas a cabo desde una consola al PC.
Encuadrado en el género de la acción, os colocaréis bajo la piel de este personaje mientras avanzáis por una más que entretenida aventura. El látigo, un machete, vuestras manos… cualquier arma es necesaria para hacer frente a los malos. El objetivo es claro, conseguir obtener, antes que los mercenarios alemanes y sus alíados chinos, el Corazón del Dragón, una perla negra capaz de dominar y controlar las mentes humanas. A lo largo del primer nivel, que pone a vuestra disposición esta demo, podréis conocer cómo se las apaña nuestro arqueólogo aventurero en su lucha por recuperar este nuevo tesoro. **Disco 2**





FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Aventura/Acción**
▶Compañía: **Lucas Arts**
▶Distribuidor: **Electronic Arts**
▶Lanzamiento: **04/04/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **224 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 733 MHz**
▶RAM: **128 MB**▶HD: **313 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶ **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Cámara** ▶Botón izq.: **Golpear**
▶Espacio: **Saltar**

PORT ROYALE

El tutorial del juego

Tras la avalancha de hace unos meses, «Port Royale» viene a paliar, en cierta medida, la carencia de juegos de estrategia. En este juego encontraréis una mezcla de gestión y acción desde una perspectiva isométrica. El objetivo es ir progresando a base de comerciar, crecer y luchar. Comenzaréis con un simple bote y el rango de marinero, sin embargo, el futuro puede pasar por ser un excelente gobernador o por ser un temido pirata. En esta demo incluida en los CDs, tendréis acceso a conocer el sistema de juego de «Port Royale» mediante el tutorial de juego. Este tutorial os enseñará todos los secretos de este juego, además de realizar algunas misiones guiadas. **Disco 1**





FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Estrategia**
▶Compañía: **Ascaron**
▶Distribuidor: **Friendware**
▶Lanzamiento: **25/05/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **95 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium II 450 MHz**
▶RAM: **64 MB** ▶HD: **147 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶ **DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶Ratón: **Todos los controles disponibles.**

POSTAL 2
Una misión demo

Asentado bajo los cimientos de un motor bien conocido, el de «Unreal», «Postal 2» define un estilo de violencia no apto para niños. En el juego podréis interactuar de manera sorprendente con el entorno, tomando decisiones según os dicte vuestra conciencia y las necesidades de los objetivos marcados en cada momento. A lo largo de la demo, tendréis que ir avanzando por la aventura, obteniendo los recursos que en cada momento se os marquen y cumpliendo los desafíos de las primeras misiones. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Running With Scissors**
▶Distribuidor: **Friendware**
▶Lanzamiento: **28/04/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **123 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 500 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **256 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento**
▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Golpeo 1**
▶Botón dcha.: **Golpeo 2**

WILL ROCK
Los inicios de la aventura

En esta demo, en el papel protagonista y bien armados, comenzaréis a dar los primeros pasos en este juego de acción que recuerda en su estilo de juego a «Serious Sam». Dispondréis de numerosas armas para hacer frente a todos los peligros, pero… ¿será esto suficiente para llegar al final? **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Saber Interactive**
▶Distribuidor: **Ubi Soft**
▶Lanzamiento: **15/02/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **111 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 800 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **204 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
▶Botón izq.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**
▶Intro: **Acción**

STAR TREK: ELITE FORCE 2
Dos misiones completas

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción**
▶Compañía: **Ritual Entertainment**
▶Distribuidor: **Proein**
▶Lanzamiento: **15/02/2003**
▶Idioma de la demo: **Inglés**
▶Espacio: **119 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
▶SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
▶CPU: **Pentium III 600 MHz**
▶RAM: **128 MB** ▶HD: **122 MB**
▶Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo 1** ▶Botón dcha.: **Disparo 2**



Todavía está grabado en las retinas de más de uno, la primera parte de uno de los títulos ambientados en la conocida saga Star Trek más importantes de su momento. Ahora, Ritual Entertainment, recoge el testigo dejado por Raven Software y ha desarrollado la segunda parte de este título, conservando la misma emoción, jugabilidad y un motor gráfico usado con anterioridad en «Quake III Team Arena». De nuevo, el capitán Picard, te ha enviando, junto con todo tu equipo de élite, al USS Enterprise, donde deberás enfrentarte a todo tipo de criaturas alienígenas. La demo del CD permite jugar dos misiones completas en las que habrás de conservar tu barra de vida aunque sólo sea con un hilo, de lo contrario, tu rango de soldado de élite se verá abocado al ostracismo. **Disco 1**

Especiales





Enter The Matrix
Trailer del juego y making of

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción** ▶Compañía: **Shiny Entertainment** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Lanzamiento: **15/06/2003** ▶Idioma: **Inglés**

Como seguro que todos ya sabéis, "Matrix" está a punto de volver de a controlar las mentes de los protagonistas de la primera entrega. Paralelamente a la película, los estudios de Shiny Entertainment están dando los últimos retoques a uno de los juegos que seguro marcarán un punto de inflexión en el género de la acción. Como agua de mayo se está esperando la salida de «Enter the Matrix», y para descubrir algunos de los secretos de este juego, os traemos dos vídeos este mes. Uno de ellos os mostrará un adelanto de lo que será el juego, mientras que en el otro el equipo de desarrollo cuenta cómo se hizo este espectacular título. **Disco 2**

Actualizaciones

Hearts of Iron
Actualización a la versión 1.04.
Corrige problemas y ofrece un mejor soporte para la instalación y los mods.

Metal Gear Solid 2: Substance
Actualización a la versión 1.01.
Se solventan los problemas detectados en la ejecución del juego bajo plataformas con tarjetas gráficas ATI Radeon 8500 y superiores.

Praetorians
Actualización a la versión 1.04.
Corrige los problemas de nombres duplicados para la identificación de unidades, así como los bloqueos que sufrían los escuadrones de caballería.

Unreal Tournament 2003
Actualización a la ver. 2225.
Mejora el rendimiento gráfico del juego, tanto para sistemas OpenGL como para aceleradoras bajo Direct3D. Se ha mejorado el sistema de juego multijugador proporcionando conexiones más seguras y rápidas.

Indiana Jones y la Tumba...
Actualización a la versión 1.01.
Soluciona los múltiples problemas del juego con todo tipo de aceleradoras, especialmente en el caso de Martos Parhelia. Así mismo se ha mejorado la jugabilidad con dispositivos de juegos.

Raven Shield
Actualización a la v.1.10.297.
Los problemas solucionados con este archivo se centran en el modo multijugador, donde han desaparecido los problemas que sufrían muchos usuarios en el momento de validar la clave del CD en este modo.

Splinter Cell
Actualización a la v.1.02.087.
Este archivo corrige multitud de problemas generados de la IA de los personajes que afectaban de manera significativa al desarrollo del juego. Así mismo se han corregido los problemas detectados con algunos modelos de tarjetas gráficas nVidia y ATI.

Pro Race Driver
Actualización a la versión 1.1.
Esta actualización mejora la estabilidad en las partidas de modo multijugador, además de permitir la inclusión de hasta doce jugadores.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad